ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA

Nº 17 • R$ 10,90

20 ANOS DO 3DO

O videogame criado pelo fundador da Electronic Arts foi a aposta dos anos 90. Descubra como ele foi criado e a razão do seu "sucesso"

KING'S FIELD
Conheça a série que deu origem a Demon's Souls e Dark Souls

DISNEY DUCKTALES
As atrações da aventura do Tio Patinhas e sua turma

EARTHWORM JIM
Um dos heróis mais carismáticos da Terra foi derrotado pela falta de dinheiro

JOY SENSOR Um controle com tela sensível ao toque e que era "eficiente até demais"

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 17 – Outubro de 2013

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Editor-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Redação: Douglas Pereira
Revisão de texto: Mariane Genaro
Colaboraram nesta edição:
Alexei Barros (edição e textos) e Rafael Fernandes (textos)

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes, Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renan Pereira, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Tráfego: Rafael Galves (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Publicidade - Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600/ 9965-8133
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá:
Global Media, +1 (650) 306-0880

EUROPA DIGITAL
Gerente: Marco Clivati
(marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente), Henrique Guerche e Evaldo Nascimento

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação Logística), Carlos Mellacci, William Costa e Leonardo Minorelli

ATENDIMENTO A LIVRARIAS, DISTRIBUIDORES E PONTOS ALTERNATIVOS
(11) 3038-5101 - vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira e Daniela Malanga

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne, Maylla Costa e Marcia Queiroz
Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini e Gustavo Barboza

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

OLD!Gamer é uma edição especial da Revista do DVD-ROM (ISSN 2176-8668).

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

LOADING...

A era do 3DO é uma das minhas favoritas. Toda aquela esperança contagiante de que o console seria o ínicio de uma revolução, na qual os videogames seriam mais centrais multimídia do que apenas máquinas dedicadas exclusivamente aos jogos... Pois é. Esse sonho pode não ter dado certo para o 3DO, mas tornou-se uma regra vital para os consoles atuais e para a nova geração que está chegando. O foco do novo Xbox One em oferecer interações avançadas com programas de TV é um dos exemplos que deixam claro que a ideia de consoles multitarefa vingou um pouco mais tarde do que o 3DO queria, mas chegou e ficou.

O 3DO não foi um sucesso, mas é muito querido na memória dos jogadores brasileiros. É um daqueles casos em que os jogadores passaram a gostar mais do console depois que ele deixou de existir do que em sua época de vida no mercado. Qualquer conversa entre jogadores saudosos logo ruma para a adrenalina de pilotar os carrões de *Need for Speed* ou para o visual incrível de *Gex*. Sem falar naquele comentário obrigatório: "Bom mesmo era *Road Rash*! Esse jogo deveria ser relançado". Com seus games em FMV, incrível qualidade de áudio e jogos exóticos (e eróticos), o 3DO é o símbolo de uma época que você vai adorar revisitar nesta edição.

Humberto Martinez
Editor-chefe
Humberto@europanet.com.br

Humberto Martinez
Sem dó nem piedade, treinou tiro à distância com a pistola laranja Game Gun do 3DO em redatores que furaram os prazos

STAFF

Marco Souza
Mais uma vez afiado na diagramação, encontrou velhas figuras conhecidas em FMV, lembrando os tempos de quando tinha 3DO.

Alexei Barros
Emendando um dossiê após o outro, encontra-se no momento soterrado por montanhas e montanhas de gigabytes de informações.

Rafael Fernandes
Em uma nova escavação nas profundezas do mundo retrô, nosso colaborador carioca encontrou uma simpática minhoca aposentada à força.

Douglas Pereira
Na expectativa por *Dark Souls II*, o nosso Dougão mostrou que gosta de se embrenhar em calabouços, mesmo que eles estejam cheios de inimigos feiosos e quadradões

Alex Mamed Jordão
O maior colecionador de games do Brasil agora vai ajudar a ilustrar as matérias com fotos do seu acervo. Visite www.lecomania.com.br.

SuperGame #12

1992

BOMBA! BOMBA!

Bart Simpson está chegando em dois jogos diferentes para Mega Drive e Game Gear!

"Uma das coisas que está rolando lá fora já é muito esperada por aqui. A incrível família Simpson teve os direitos de seus títulos vendidos para o lançamento de dois jogos para Mega Drive, Super NES, Game Gear e Game Boy, fabricados pela Flying Edge. Um deles, *Krusty's Fun House*, é inteiramente novo e está saindo para Mega Drive e Super NES, apresentando o artista de TV predileto de Bart e Lisa: o palhaço Krusty. O jogo é sobre sua estreia em um cartucho sobre ele mesmo. Sua missão é limpar os vários níveis da Casa Maluca de ratazanas dentuças que infestam o lugar. Os roedores têm certa semelhança com os Simpsons... O outro jogo já é conhecido: *Bart contra Space Mutants*, que foi o primeiro título da família lançado, para o Super NES e que sai agora para os portáteis Game Gear e Game Boy. Nesse jogo, Bart tenta salvar Springfield de uma estranha invasão alienígena que só ele vê com óculos de raio x."

ANÁLISE OLD!GAMER

Mesmo que ainda exista o seriado dos Simpsons, o desenho impactava muito mais no início dos anos 90, o que explica a empolgação da SuperGame na notícia. Dos dois jogos, o *The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants* chamou mais a atenção, mesmo com dificuldade extrema. E, corrigindo a revista, o jogo saiu para NES e não o Super NES.

Atari vai publicar jogos para outros sistemas

"'Nós planejamos disponibilizar os melhores jogos populares, como *Pac-Man* e *Donkey Kong* para os jogadores, não importa qual computador eles tenham comprado', diz Keith Schaefer, vice-presidente sênior da Home Computer Division da Atari. O plano prevê que os jogos vão ser lançados para Apple II, Commodore 64, VIC-20, computador pessoal da IBM, Radio Shack Color Computer e o Texas Instruments 99/4A. Outros sistemas também estão sendo considerados."

ANÁLISE OLD!GAMER

Numa época em que as produtoras não se preocupavam em manter as exclusividades de suas franquias, a Atari adquiriu a licença para publicar o *Donkey Kong* para computadores, enquanto os direitos dos consoles eram da Coleco. Essa divisão provocou uma grande discussão entre as duas empresas e a Nintendo quando a Coleco revelou o computador Adam na Summer CES 1983 com uma versão de *Donkey Kong*. No fim das contas, isso não fez tanta diferença, já que o Adam foi um tremendo fracasso.

Electronic Games #21

1983

Rapidinhas: Dragon Quest VII

"A Enix anunciou nove games para o próximo ano. Seis deles para Nintendo 64 e os outros três para "sistemas ainda não definidos". Um desses três é *Dragon Quest VII*, e isso reforça a ideia de que o game poderá sair para PlayStation ou Saturn (o que é mais provável, pois a Quintet, que produzia games para a Enix, também produzirá games para o console da Sega). Isso seria inédito; a Enix nunca produziu jogos em CD e nem pretendia até pouco tempo. É esperar para ver."

ANÁLISE OLD!GAMER

No Japão, a mudança de plataforma do *Dragon Quest VII* foi mais importante que o *Final Fantasy VII*, porque o RPG da Enix é o título mais vendido do console da Sony – vai saber o que aconteceria se o jogo saísse antes também para o Saturn. Quanto ao Nintendo 64, o suporte da Enix foi pífio, e ela publicou apenas dois jogos no Japão: *Wonder Project J2: Koruro no Mori no Josette* e *Yuke Yuke!! Trouble Makers* (o equivalente japonês do *Mischief Makers*, que no resto do mundo foi publicado pela Nintendo).

Gamers #13

1996

Zumbis em 64-bit

"Ainda não há nada de oficial, e a especulação anda rolando solta. Em março, o site Videogames.com divulgou uma nota com mais alguns detalhes de *Resident Evil* para Nintendo 64. As informações vêm de fontes ligadas aos caras que estão desenvolvendo o jogo. O título deve ser *Resident Evil Zero* – tudo a ver com a Capcom – e o enredo vai se desenrolar antes do primeiro episódio."

ANÁLISE OLD!GAMER

O projeto da prequel de *Resident Evil* precisou ser repassado do Nintendo 64 para o GameCube quando ficou claro que o jogo estava grande demais para caber em um cartucho. A Capcom então deixou o Nintendo 64 apenas com uma excelente conversão do *Resident Evil 2*, originalmente lançado para PlayStation, e o *Resident Evil Zero* saiu somente em 2002 para o GameCube.

SuperGamePower #61

1999

Vira-casaca

"O rumor mais quente da imprensa japonesa especializada em games é que a Konami do Japão, a darling da Nintendo, está com planos de lançar para o Mega CD alguns titulozinhos, tais como: *Super Contra*, *Super Gradius*, *Castlevania IV*, *Contra Spirits*, *Life Force*, *Parodius* e *Orius*. Legal! Quando pintar Mega CD por aqui, a gente vai estar bem servido de jogos."

ANÁLISE OLD!GAMER

Com o passar dos anos, esse boato se mostrou completamente furado. A Konami lançou apenas três jogos para Sega CD (Mega CD na Europa e Japão): *Lethal Enforcers*, *Lethal Enforcers II: Gun Fighters* e *Snatcher*. O Mega Drive chegou a contar com iterações exclusivas, como *Castlevania: Bloodlines* e *Contra: Hard Corps*, mas não recebeu versões de todas essas franquias da Konami. *Gradius*, por exemplo, passou longe do Mega Drive, assim como *Orius*,nome provisório do *Xexex*.

SuperGame #14

1992

James Bond na trilha do MSX

"A produtora Domark acaba de lançar em versão MSX um game baseado no último filme de James Bond, *A View to a Kill*, com o quase octogenário Roger Moore no papel do agente 007. O game, que já estava disponível para os micros da linha Commodore e Spectrum, deve chegar rapidamente ao território brasileiro, por meio das mãos da pirataria que não perdoa qualquer das famílias de microcomputadores existentes por aqui."

ANÁLISE OLD!GAMER

Muitos anos antes do *GoldenEye 007*, um jogo baseado na franquia James Bond já chamava a atenção pela popularidade da franquia nos cinemas. Um dos primeiros jogos do James Bond, *A View to a Kill*, no caso, é um adventure que seguia a história do filme de 1985, com algumas licenças poéticas. O exagero (ou brincadeira) da notícia foi falar que Roger Moore, nascido em 1927, era "quase octogenário" em 1986 – ele tinha 59 anos; hoje sim Moore é octogenário.

MSX Micro #2

1986

COMPATIBILIDADE DO PLAYSTATION

"Informação da revista americana Electronic Gaming Monthly: o Sony PlayStation americano não será compatível com o japonês. Isso significa que os jogos americanos não vão servir para os aparelhos japoneses e vice-versa. Olho no lance!"

Ação Games #82

1995

ANÁLISE OLD!GAMER

Cada fabricante de console possui uma maneira diferente de lidar com a questão da trava de região. Em algumas ocasiões, a decisão fica a cargo da própria publisher do jogo. No caso da Sony, depois de adotar a trava de região em todos os lançamentos no PlayStation e no PlayStation 2, essa restrição foi abolida no PlayStation 3, com exceção de dois jogos: *Joysound Dive* (jogo de karaokê exclusivo da PlayStation Network japonesa) e *Persona 4 Arena* (jogo de luta com personagens do RPG *Persona 4*). O PlayStation 4 também não tem trava de região.

Superinteressante #64

1993

Como funcionam as pistolas de videogames?

"Essas pistolas não atiram, recebem um estímulo que vem da televisão. É simples: quando o jogador aperta o gatilho, a tela escurece por inteiro e é percorrida por um único ponto de luz que caminha da esquerda para a direita e de cima para baixo. Quando o ponto passa na frente da mira da pistola, a luz entra por uma lente convergente e é captada por um fotoleitor. Essa informação vai para um computador dentro do videogame. E ele que informa se, na posição em que a pistola estava apontada, havia algum alvo, registrando os pontos conseguidos. O jogador não vê nada, pois isso acontece numa velocidade muito alta, imperceptível ao olho humano."

ANÁLISE OLD!GAMER

A história das pistolas de luz começa décadas antes dos próprios videogames, no ano de 1936! O pioneiro foi uma máquina da Seeburg chamado Ray-O-Lite, em que a pessoa atirava na imagem de um pato com um sensor que registrava os disparos do atirador. Com o passar dos anos, o conceito foi levado para os videogames, e a maioria dos consoles possui a sua arma, seja a pistola Sega Light Phaser no Master, a bazuca Nintendo Super Scope no SNES ou a Wii Zapper no Wii.

Final Fantasy nas telas

"A Square mostrou pela primeira vez uma sequência do filme *Final Fantasy* na SIGGRAPH '99, feira da indústria de gráficos computadorizados que rola em Los Angeles. O trecho mostrava cenários incríveis e um close de um rosto de mulher. O filme deve estrear nos EUA no meio de 2000."

SuperGamePower #66

1999

ANÁLISE OLD!GAMER

***Final Fantasy: The Spirits Within*, como ficou conhecido o filme, estreou só em 2001 e provocou um prejuízo de cerca de US$ 94 milhões à Square. Por isso, o diretor do filme e criador da série, Hironobu Sakaguchi, saiu da produtora e fundou o estúdio Mistwalker.**

Seguindo a tendência

Gamers #18

1997

"Depois de ser revivido no Super NES e Mega Drive, *Pitfall* continua a evolução. Desta vez o game ganha uma versão para PlayStation e, como a maioria dos games atuais, utiliza gráficos poligonais. As fases serão baseadas no game de 16-bit e serão bem variadas."

ANÁLISE OLD!GAMER

***Pitfall!* não manteve a relevância dos tempos de Atari, ainda que o jogo que a notícia se refere, *Pitfall 3D: Beyond the Jungle*, não tenha sido uma experiência de tudo ruim. Quem não gostasse podia jogar o *Pitfall!* de Atari 2600 dentro do próprio título do PlayStation.**

X4 SÓ PRA 32?

"No Japão, já está sendo produzido *Mega Man X4*. O game deve seguir o estilo das versões anteriores, nada de 3D ou polígonos. As mudanças trarão gráficos mais bem elaborados, animações e trilhas sonoras ferventes! Por enquanto, só foi anunciada a versão para PSX. No Saturn, o jogo vai chegar um pouco depois. Mas, para SNES... parece que não vai haver não. Que mancada!"

ANÁLISE OLD!GAMER

A vertente *Mega Man X* demorou uma geração além do normal para entrar nas três dimensões, com a mescla de fases em 3D e estágios side-scrolling no *Mega Man X7* no PlayStation 2. Não deu muito certo, e o *Mega Man X8* se manteve nas duas dimensões. Quanto ao *Mega Man X4*, o jogo continuou a série iniciada no SNES e foi lançado para PlayStation e Saturn.

Game-X #7
1996

Microsoft entra no mundo dos games

"A maior softhouse do mundo, a Microsoft anunciou sua entrada no mundo dos games. No final de julho, ela formalizou a criação de sua empresa para jogos, a GameBank, em associação com a softhouse SoftBank. A GameBank lançará jogos para o Windows 95 e está negociando direitos de licenciamento de arcades consagrados. Namco, Capcom, Taito, Bandai e Takara anunciaram seu apoio à GameBank."

Ação Games #89

1995

ANÁLISE OLD!GAMER

A joint-venture GameBank iniciou em 1995 com a empresa japonesa SoftBank como dona de 60% das ações e a Microsoft, 40%. Por pouco tempo, a GameBank publicou alguns jogos para PC no Japão, como e, posteriormente, também títulos para PlayStation, Saturn e Nintendo 64. Em 1998, a SoftBank comprou 40% das ações da Microsoft, tirando a companhia de Bill Gates do negócio. Muito antes disso, vale lembrar que a Microsoft chegou a publicar jogos para diferentes computadores, como o para TRS-80, portanto não foi nessa ocasião que a produtora entrou na indústria de games.

Mortal Kombat vira RPG

"A Williams apareceu com uma novidade no mínimo estranha: a empresa está criando um jogo de RPG usando os personagens e o contexto do *Mortal Kombat*. Nenhum detalhe além do título e da data de lançamento foi divulgado. Por enquanto, sabe-se que o game vai se chamar *Mortal Kombat: The Adventures of Sub-Zero*. O lançamento está previsto para o último trimestre de 1997. Os consoles presenteados com mais uma versão do jogo foram o PlayStation e o Nintendo 64."

SuperGamePower #36
1995

ANÁLISE OLD!GAMER

Chamar de RPG o *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero*, como o jogo ficou conhecido, é forçar demais a barra. Trata-se de um jogo de ação/aventura com elementos de plataforma e a pancadaria violenta que é característica na série. Pelo menos, a lista de consoles que receberam o título do ninja Sub-Zero se confirmou, com o Saturn de fora.

Corrida maluca

"Escolha seu carro e acelere tudo em *Screamer* e *Zone Raiders*, dois novos jogos de corrida. *Screamer* tem várias opções de carros e pistas, com gráficos tridimensionais e muitos desafios. Em *Zone Raiders*, o jogador passa por caminhos alucinantes e tem de destruir seus oponentes, pilotando automóveis que se transformam em cada fase do jogo. Distribuídos no Brasil pela Tec Toy, os jogos custam cerca de R$ 70 cada e podem ser encontrados nas principais lojas de software."

ANÁLISE OLD!GAMER

Sim, a Tec Toy também localizou jogos de PC no Brasil, como não? Pouca gente deve se lembrar de *Screamer*, e uma causa possível disso era a concorrência de peso. *The Need for Speed*, dessa mesma época, deixou *Screamer*, mesmo com seus carros poligonais e altas capotagens, comendo poeira. Já o futurista *Zone Raiders*, se empolgava pela alta velocidade, não demorava a ficar monótono – e quem possuía um PlayStation tendia a preferir o *Wipeout*.

Computer & Games #22

1996

EDIÇÃO HISTÓRICA

Edge #1

Outubro de 1993

Há 20 anos, o jornalismo de games em revistas nunca mais foi igual. Em outubro de 1993, a Future Publishing UK estreava no Reino Unido a Edge, que, em sua primeira edição, trouxe um artigo falando a respeito da importância do som nos jogos e matérias sobre o 3DO e o shmup *Microcosm*. Graças à sua sofisticação e credibilidade, a publicação produz reportagens exclusivas com os estúdios e principais ícones da indústria, além de artigos antecipando tendências para o futuro (que na maioria das vezes se confirmam). Ao mesmo tempo em que a revista é referência mundial, a linguagem rebuscada e a diagramação minimalista afastam muitas pessoas. Por isso, o slogan mostrado na época de lançamento da Edge inglesa não poderia ser mais verdadeiro: "Para ser sincero, a Edge não é para qualquer um".

20 anos do console 32-bit de múltiplas identidades

DOSSIÊ 3DO

O console 32-bit fabricado por diversas empresas chegava ao mercado 20 anos atrás para ser mais do que um videogame. Relembre todos os planos do ambicioso sistema, o fracasso do abortado sucessor e as negociações frustradas com a Sega

Por Alexei Barros

Fotos do 3DO: acervo pessoal de Alex Mamed Jordão (visite www.lecomania.com.br)

Videogames servem apenas para jogar. Por mais óbvia que essa frase possa parecer, hoje sabe-se que não é bem assim. Videogames são para jogar e muitas coisas mais. Foi esse pensamento que levou o executivo Trip Hawkins a lançar o 3DO Interactive Multiplayer em 1993. Um console diferente dos padrões, que chegou ao mercado em meio à rivalidade da Sega e Nintendo na geração 16-bit. Um projeto cheio de equívocos, mas muito ambicioso e que viveu boa parte da vida útil com as promessas do sucessor M2. Leia, nas próximas páginas, uma história de sonhos, planos, muitos vídeos e gráficos digitalizados. A história do 3DO.

A preparação do hype

O principal nome por trás do 3DO, Trip Hawkins, tem uma trajetória de respeito, que inclui uma passagem pela Apple. Nos videogames, a história de Hawkins começou em 1982, com a fundação da Electronic Arts. O catálogo de jogos da EA estava limitado a computadores como Apple II, Commodore 64 e Amiga, mas o NES era extremamente popular nos Estados Unidos e não dava para ignorar o console 8-bit. A EA se negava a aceitar o preço alto dos kits de desenvolvimento e a burocracia da Nintendo e se aproximou da principal rival dela, a Sega, com o intuito de desenvolver jogos para Mega Drive, imaginando que a empresa não ia querer repetir a escassez de jogos de third-parties do Master System.

Mas a Sega recusou a proposta, querendo implantar uma filosofia restritiva similar à da Nintendo. A negativa não foi suficiente para a EA desistir do console 16-bit da Sega. Os engenheiros da EA fizeram engenharia reversa do Mega Drive para criar os próprios kits de desenvolvimento e, na noite anterior do evento Winter Consumer Electronics Show 1990, Trip Hawkins teve a iniciativa audaciosa de contar a façanha dos engenheiros ao CEO da Sega, Hayao Nakayama, e pediu que ele aceitasse os termos da softhouse, senão a EA implantaria o próprio plano de licenciamento. Se a Sega recusasse, a EA poderia aliciar outras publishers para oferecer custos de desenvolvimento mais baratos, o que seria um imenso prejuízo para a Sega. Sem outra opção, a Sega acertou com a EA, permitindo que a produtora fabricasse os próprios cartuchos e desenvolvesse quantos jogos quisesse. Depois, também utilizando engenharia reversa, a EA chegou a publicar jogos para NES, mas o enfoque era no Mega Drive. A história do 3DO começa aqui. "Tinha acabado de fazer em 1990 um acordo notável com a Sega que levaria o crescimento da EA até 1994, mas estava preocupado com a falta de iniciativa das fabricantes

de hardware", afirma Trip Hawkins à revista Retro Gamer #28. "Estava preocupado que a Nintendo e a Sega tomariam medidas para dificultar que a EA tivesse liberdade no futuro. A Sony ainda não tinha entrado no mercado de consoles, e o PC estava completamente morto como plataforma de jogos na época. Concluí que era hora de a EA ter uma participação mais ativa no lado das plataformas – talvez não no mesmo nível da Microsoft ou Sega, mas de alguma forma que pudéssemos direcionar a expansão de mercado e a liberdade de publicação de jogos", comenta no livro *Gamers at Work: Stories Behind the Games People Play*. Com isso, ele percebeu que existia um espaço vago para um console que apresentasse os atrativos que planejava. "Pensei que a indústria precisava [de um console] para avançar com gráficos 3D, mídia de disco óptico e capacidade de rede. Ninguém estava fazendo nada, então parecia que havia uma lacuna", diz ao site Gamasutra. "No mercado de consoles havia essas máquinas que usavam cartuchos muito caros, tinham pouca capacidade, realmente não podiam fazer muito e eram também obstruídas com modelos de negócios bastante rigorosos. Então parecia uma boa hora para tentar e fazer algo assim", completa à revista inglesa Edge #38.

No final de 1990, Hawkins pôde encontrar os artífices do videogame que desejava com a New Technologies Group. Essa companhia tinha como integrantes Dave Needle e Robert J. Mical, que ajudaram a inventar o Amiga 1000, primeiro computador da linhagem Amiga da Commodore, e também criaram o Atari Lynx, primeiro portátil com LCD colorido. "Nós pensamos em fazer algo dez vezes melhor que o Mega Drive", revela RJ Mical à revista Edge #15. Mical já tinha o desejo de construir uma supermáquina antes de falar com Hawkins. Na verdade, o projeto de Mical foi oferecido anteriormente à Sega, conforme conta Michael Katz, ex-presidente da Sega of America. "Eles me apresentaram a ideia de pagá-los US$ 2 milhões e dar dois anos para desenvolver o próximo videogame 'revolucionário'. Tinha acabado de pagar US$ 1,7 milhão para ter a foto de Joe Montana em um jogo. Pensei que não seria nada pagar US$ 2 milhões para ter o próximo sistema desenvolvido", diz Katz no livro *The Ultimate History of Video Games*. "Então recomendei que eles fossem ao Japão, o que eles fizeram duas ou três vezes, e apresentaram o conceito para [Hayao] Nakayama. Eles foram rejeitados". O chefão da Sega estava mesmo decidido a negar parcerias – para mais detalhes, leia o megadossiê do Saturn

A propaganda do 3DO faz uma analogia ao PlayStation com a extinta ave não voadora, insinuando que o console da Sony não iria decolar e não tinha futuro. Quem diria...

Assim como o *F-Zero* está para o SNES, *Crash 'n Burn* está para o 3DO: jogo de corrida futurista ideal para mostrar a capacidade técnica do console. Ambos foram títulos de lançamento

Jogos em FMV como o *Corpse Killer* mudavam completamente a noção de produção dos games, que passavam a se aproximar do cinema

PANASONIC FZ-1 R.E.A.L 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER (1993):

O primeiro 3DO possuía uma gaveta para inserir os discos e usava um controle com saída de fone e controle de volume.

Nunca um telejornal foi recriado com tanta perfeição como em *Shock Wave*. A bordo de uma nave, o jogador é forçado a – prepare-se para o clichê – conter uma invasão alienígena

na **OLD!Gamer #7**. A ambição de RJ Mical combinava mais com as pretensões de Hawkins. "Nós fomos visitados um dia pelo investidor de risco, Dean Hovey, que viu os protótipos do 3DO que montamos, e ele ficou extremamente empolgado com isso. Ele nos contou que esteve com Trip na noite anterior, e Trip expressou grande frustração com a confusão de ter duas, três dúzias de plataformas para desenvolver e disse que queria um novo padrão na indústria e uma tecnologia nova em folha", relembra Mical na entrevista à Edge #15. "O único problema de Trip é que ele não possuía a tecnologia ainda. Nós nos juntamos ao Trip e no fim daquela tarde entendíamos o tipo de companhia que podíamos tentar construir."

Sendo assim, Hawkins realizou um acordo para o contrato de desenvolvimento com a New Technologies Group, criando em outubro de 1991 a SMSG (San Mateo Software Group). "O empreendimento vai investigar novas tecnologias e aplicações destinadas a crescer o mercado de multimídia interativa", informa um vago release de imprensa. Nessa época, Hawkins mantinha sob sigilo as reais intenções da nova empresa, e os analistas de mercado procuravam desvendar as pistas do que ele pretendia na verdade. As pessoas não sabiam com certeza que ele queria desenvolver uma plataforma. E já chamava muito a atenção ele ter conseguido, graças à sua rede de contatos, parceiros como a Time Warner, que via futuro nos produtos multimídia, e a investidora Kleiner Perkins Caufield & Byers. Hawkins se afastou da Electronic Arts para cuidar do novo projeto e nomeou Lawrence F. Probst para o cargo de CEO da EA, mantendo-se como presidente do conselho. A SMSG foi reintitulada The 3DO Company e comprou a New Technologies Group. A origem do nome da companhia e do que viria a ser o sistema, não tinha muito segredo. "Eu queria que o nome terminasse com 'O', como vídeo, rádio etc., então alguém sugeriu colocar 3D na frente", revela Hawkins à Retro Gamer #28, sem citar quem batizou o 3DO.

A intenção da The 3DO Company era criar um hardware que pudesse ser licenciado para que outras empresas fabricassem os próprios consoles com um formato unificado. Se na teoria o projeto poderia ser promissor, não foi nem um pouco simples na prática. Foi um processo demorado e vagaroso. E muito caro. Lembra a proposta de US$ 2 milhões à Sega? Segundo Hawkins, a parte de hardware custou cerca de US$ 100 milhões! Isso sem que a The 3DO Company efetivamente tivesse fabricado os aparelhos para venda. "Foram necessárias 17 pessoas para fazer o design do Amiga. Apenas Dave e eu fizemos o design do Lynx, e nós não ultrapassamos o orçamento. Transformar a gênese da ideia em realidade do 3DO usou um pequeno exército", relata RJ Mical no *The Ultimate History of Video Games*.

Tendo o projeto encaminhado, Trip Hawkins estudou a melhor maneira de revelar o 3DO com a The Bohle Company, empresa de

Posteriormente, *Road Rash* teria adaptações para PlayStation e Saturn, mas sem o painel da moto como no 3DO

marketing e relações públicas. Hawkins queria que todas as novidades fossem guardadas para o dia 7 de janeiro, na Winter Consumer Electronics Show 1993. Mas o time de marketing considerou impossível atrair uma grande plateia para a conferência, sem que jornalistas e analistas da área fossem previamente informados sobre o projeto sob a condição de não publicar nada antes da hora. "Depois de muita discussão, ele concordou em fazer encontros face a face com uma seleta lista de editores e analistas durante três semanas separadas entre novembro e dezembro", relata o site da The Bohle Company. O repórter do The Wall Street Journal se empolgou com a história e sugeriu que a matéria poderia aparecer na primeira página do jornal de negócios. Em meados de dezembro, foram distribuídos mais de 400 convites para jornalistas selecionados assistirem à conferência de imprensa na Winter CES 1993. Até que isso acontecesse, muitos rumores circularam na mídia, e os pedidos de entrevista para

Anos antes de *GoldenEye 007*, o 3DO popularizava o gênero FPS em consoles com jogos como *Escape from Monster Manor*

esclarecimentos foram negados, aumentando a curiosidade.

Nem tudo saiu como planejado; era difícil manter sigilo com um projeto dessas proporções, envolvendo tantas pessoas. No final do ano, um executivo de nome não divulgado da Matsushita, dona da marca Panasonic, falou que a empresa investiria no 3DO para um editor de uma revista de negócios de produtos eletrônicos em Tóquio. A publicação deu capa para o furo de reportagem, e a agência de notícias Reuters publicou a novidade, que também apareceu no The Wall Street Journal. O The New York Times foi o próximo a anunciar a entrada da companhia, que se juntava à Time Warner e à Kleiner Perkins. "A Matsushita será a primeira empresa a fazer o novo sistema, que se espera custe algo em torno de US$ 800, de acordo com um executivo, que falou sob condição de anonimato", noticiou o jornal. "Cada aparelho vai vir com um player de alta velocidade de CD-ROM e poderá reproduzir CDs de áudio e exibir fotos digitais em CD da Kodak, além de rodar jogos", relata o jornal americano. "Embora o sistema vá ter gráficos e animações elaboradas em 3D, a primeira versão não vai oferecer Full Motion Video. Apesar dos rumores difundidos na indústria de que o 3DO poderia funcionar com TV a cabo, a primeira versão não vai." Na ocasião, já tinha sido acertado o suporte de 50 desenvolvedoras, e até a MCA, estúdio de Hollywood da Matsushita, estaria entre elas. A The 3DO Company também queria assegurar uma certa exclusividade por parte dessas empresas, tendo certeza de que elas não fariam

O estilo animação interativa de *Dragon's Lair* era perfeito para um console em CDs como o 3DO. Nem dava para acreditar que o arcade original saiu em 1983

PANASONIC FZ-10 REAL II (1994):

O sucessor do FZ-1 trocou a gaveta por tampa, e o controle ficou menor, com os botões X e P circulares e não mais retangulares, perdendo a saída de fone de ouvido e o controle de volume.

Com multiplayer de até seis jogadores, a versão de *FIFA* do 3DO dava um grande salto de qualidade em relação aos 16-bit

Embora não tenha a licença oficial da NBA, *Slam 'N Jam '95* é a melhor experiência para os basqueteiros no 3DO. O fato de a EA não ter lançado nenhum *NBA Live* para o console também ajudou

Além das partidas serem recriadas em melhor qualidade, a versão de *John Madden Football* do 3DO traz o próprio John Madden em vídeo

jogos para consoles da Nintendo ou para Windows. A revista BusinessWeek veio na esteira das revelações do 3DO e, para não decepcionar o repórter do The Wall Street Journal, eles revelaram mais detalhes de todas as negociações. A expectativa em torno do promissor 3DO já era imensa.

1993: revelações e decepções

Chegado finalmente o dia da revelação em 7 de janeiro de 1993 na Winter CES, cerca de 265 pessoas compareceram ao evento, no que foi na ocasião a maior conferência de imprensa já realizada na CES. A sala ficou tão lotada que colocaram parte do público em outro recinto, para assistir à transmissão da conferência em vídeo.

O 3DO Interactive Multiplayer foi mostrado no modelo Panasonic FZ-1, com preço de cerca de US$ 700. Também houve o anúncio do suporte da American Telephone and Telegraph Company (futura AT&T Corporation), poderosa empresa do mercado de telecomunicações que entrava no mesmo barco da Matsushita, MCA, Time Warner e Kleiner Perkins. De acordo com o The New York Times, Trip Hawkins disse na conferência que: "o aparelho será o próximo grande padrão de consumo eletrônico" e, para exagerar mais, "pode ser o maior avanço na educação desde a invenção da máquina de impressão".

Na área do 3DO na feira, havia sete letreiros que destacavam as virtudes do console, cada um com um monitor de demonstração: videogames, educação interativa, filme interativo, recuperação de informação, simulações de realidade, esportes interativos e efeitos 3D (que incluía um par de óculos para os visitantes).

A apresentação no estande garantia que a tecnologia multimídia do 3DO era 50 vezes mais realista e poderosa que qualquer outro produto disponível no mercado (guarde bem essa informação). Também foram exibidos pequenos trechos de filmes, como *De Volta Para o Futuro III* e *Jurassic Park*, e um vídeo do jogo *World Builders*, simulador de voo com animações fluidas – o jogo nem foi lançado. Nos próximos meses, o que se viu foi uma overdose de 3DO nos jornais, nas revistas de games e nos programas de TV americanos.

Em fevereiro, ocorreu uma nova demonstração do 3DO na conferência Demo 93, realizada na Califórnia para mostrar mais detalhes do aparelho. O preço de US$ 700 incomodava, mas a expectativa é que, assim como o CD player começou custando US$ 1.000 e caiu para centenas de dólares, o valor do 3DO baixaria com o tempo.

Já pensou em usar a bola como arma? *Soccer Kid* é um jogo de plataforma incrivelmente criativo que também saiu para SNES com o nome *The Adventures of Kid Kleets*

Em maio, no evento National Sales Meeting voltado para varejistas, foi preparado um vídeo promocional em que Trip Hawkins afirmou que "o 3DO vai ser o maior produto na sua loja desde o videocassete", elencando três motivos para tanto: salto de 50 vezes de performance em relação à tecnologia atual de consoles (mais uma vez, não se esqueça disso); suporte de diversas third-parties, que já estavam trabalhando em mais de 80 jogos para o 3DO; e o fato de o aparelho ser um "Interactive Multiplayer", garantindo que ele reproduziria vídeos, músicas e fotos em CD. O vídeo encerra com um breve comparativo entre o visual de jogos como *Road Rash* do Mega Drive, e gráficos avançados que o 3DO podia oferecer, mostrando títulos como o *Total Eclipse*.

Outra oportunidade de divulgar o sistema foi na Summer Consumer Electronics Show 1993, ocorrida em junho em Chicago. Na coletiva de imprensa que ainda teve participações de executivos da MCA e Matsushita, Trip Hawkins falou que estava ansioso para o surgimento da "nova Hollywood", que, segundo ele, seria a união da Hollywood tradicional com o Vale do Silício. O presidente da The 3DO Company também anunciou que o plano de licenciamento com a AT&T foi concluído e que a Sanyo se tornaria a próxima empresa a fabricar o console. Ele inclusive mostrou um protótipo do console da Sanyo e, depois, a placa-mãe do 3DO da Panasonic, mostrando que havia cumprido a promessa de transformar o projeto em realidade. O 3DO da Panasonic chegaria aos EUA em outubro de 1993, seguido por Japão e Europa em 1994. Pelo menos dez jogos ficariam prontos para o lançamento e mais 20 até o Natal. Cerca de 300 softhouses assinaram o acordo de licenciamento, marca que Trip Hawkins disse nunca ter visto igual para um novo formato na indústria de videogames. As duas principais razões para esse exército de third-parthies foram explicadas em artigo da revista Edge #1. "Primeiro, é virtualmente de graça. Na verdade, apenas poucas centenas de dólares são suficientes para se tornar um desenvolvedor de 3DO", diz o texto. Muitas produtoras ainda estavam esperando ver o console decolar antes de iniciar os projetos de fato. "O segundo motivo para o suporte para o 3DO é o acesso para regulação de jogos. Não há nenhum.

A pistola alaranjada Gamegun, fabricada pela American Laser Games, é compatível com os títulos em FMV da softhouse e alguns de outras produtoras, como *Demolition Man*

O controle revelado na Winter CES 1993 era um pouco diferente da versão final: o direcional, da cor preta, era maior; havia somente um botão no meio, retangular; e também o design do acessório era retilíneo

Para que multitap? Cada controle de 3DO permitia ligar outro acessório, formando uma teia de até oito controles. O conceito foi criado por Dave Needle e equipe. "Eu os encorajei a promover o valor social de ter um monte de pessoas jogando em uma mesma máquina, na mesma sala, e eles foram muito engenhosos em resolver o problema elegantemente", elogia Trip Hawkins à Retro Gamer #28

PANASONIC ROBO 3DO:

Mais um daqueles aparelhos fabricados para hotéis. É baseado no FZ-1 e possui cinco CDs de 3DO à disposição do jogador.

Afora a garantia do mínimo de qualidade – para ter certeza de que o jogo funciona –, a 3DO vai permitir que as publishers decidam o que os jogadores devem ou não ver. E a quantidade de jogos lançada também", completa o artigo. Como mentor da Electronic Arts, Trip Hawkins sentiu na pele todas as restrições da Nintendo e da Sega. Por isso, ele deu às third-parthies um tratamento diferente. A parte de jogos foi melhor apresentada em um vídeo no estande do 3DO em que uma parcela das produtoras, como Interplay, Microprose, Crystal Dynamics, Virgin Games,Psygnosis e Software Toolworks mostraram seus jogos. *Mad Dog McCree*, *Dragon's Lair*, *John Madden Football*, *PGA Tour Golf*, *Crash 'n' Burn*, *Total Eclipse* e outros foram escolhidos para mostrar a capacidade do console. Porém...

Com a sua habitual postura crítica, a Edge inglesa chamou a atenção para uma farsa no estande da The 3DO Company. "Embora o 3DO tenha roubado uma boa quantidade da glória da Sega e da Nintendo na Summer CES, não é segredo que a maioria dos jogos de 3DO mostrada no evento foi na verdade gerada por computadores Apple Mac Quadra. Ah, mas a 3DO queria manter sigilo, mesmo assim. Afinal de contas, você não desiste apenas porque suas demonstrações não ficaram prontas a tempo para o show. Você finge. Ou você simula. Pense na ironia. Jogos de 3DO empolgantes e rápidos sendo mostrados em todo o lugar, e nenhum 3DO funcionando completamente à vista. De fato, os únicos consoles que foram preparados para funcionar alguma coisa durante o show foram máquinas de tarefa única rodando coisas como as demonstrações em vídeo", analisa o artigo da Edge. A falácia também foi difundida no estande da Panasonic. "Um 3DO da Panasonic estava mostrando um jogo de corrida, e o demonstrador me disse que era uma 'versão não finalizada' do aparelho. Eu apertei o botão de eject. Não havia sequer um disco na bandeja", afirma o jornalista Barry Fox na mesma reportagem. Hawkins alegou que os jogadores foram avisados de que os aparelhos na Summer CES não continham o chipset do console, apesar de a Panasonic ter dito que eram sim os protótipos.

A mesma reportagem da Edge rechaçou a informação do Hawkins dita mais de uma vez sobre o fato de o 3DO ser 50 vezes mais rápido que os consoles da geração 16-bit. "A velocidade de

Como o próprio nome diz, *Twisted: The Game Show* recria um programa estilo game show com perfeição, trazendo puzzles, minigames e perguntas de conhecimentos gerais

***Jurassic Park Interactive* traz boa imersão com diferentes minigames. Na imagem, o jogador deve escapar de Velociraptors**

Os saves do *The Horde* apagavam os saves de outros títulos da memória interna do 3DO. Para remediar a situação, a Crystal Dynamics enviava pelo correio uma nova cópia que limitava o número de saves

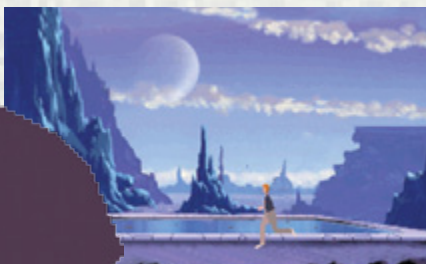
Muito à frente das adaptações de *O Demolidor* para 16-bit, a versão do 3DO traz fases estilo rail shooter e até com movimentação livre em primeira pessoa

clock de 12,5 MHz compete com cerca de seis milhões de instruções por segundo – fazendo-o em números brutos cerca de seis vezes mais rápido do que a CPU do SNES e do Mega Drive. Não 50 vezes mais rápido", aponta o artigo. "O sistema é poderoso – mais rápido que um PC 486 e muito à frente da atual tecnologia 16 ou 32-bit. Mas sem definir as referências (como velocidade do processador e geração de polígonos), comparações como '50 vezes mais rápido' são piores do que fora de propósito: elas são enganosas. O 3DO não precisa desse tipo de números ilusórios e marketing malicioso. A verdade é impressionante o bastante." Bill Heineman, da Interplay, responsável pela versão de *Out of This World* para 3DO, ficou na dúvida se o console ficaria pronto a tempo: "Se a The 3DO Company definir outubro como prazo final vai ser um milagre, honestamente. A Panasonic deveria estar fabricando o 3DO agora [julho]. Você não pode fabricar algo que não foi finalizado."

Afastando o pessimismo, o 3DO fabricado pela Panasonic, modelo FZ-1, foi lançado no mercado norte-americano no dia 4 de outubro. O preço era aquele mesmo, de US$ 699. Quem iria pagar essa fortuna? O público consumidor em potencial foi definido em três camadas por Trip Hawkins. O primeiro é formado pelos homens solteiros de 20 a 40 anos que já tivessem um console 16-bit ou computador por pelo menos três anos. "Eles simplesmente têm de ter", diz ao New York Times. "Eles têm dinheiro disponível e não precisam pedir permissão para ninguém." O segundo seriam os adolescentes; ávidos jogadores, mas que ficariam na dependência dos pais para poder comprar. O terceiro e último é similar à faixa etário do primeiro, apenas com uma mudança no estado civil. Depois de comprar o jogador casado ficaria com a tarefa de convencer a esposa de que o 3DO faz muitas outras coisas além de jogar videogame. Colocar os consoles à venda foi uma coisa, agora a distribuição foi outro problema. Lojas como Babbages, Software Etc. e Electronic Boutique tinham somente dois ou três consoles à venda. Foi um completo anticlímax perto dos altos planos de Trip Hawkins para o 3DO, a ponto de o aparelho receber o prêmio de "Pior lançamento de console de 1993" no 1994 Video Game Buyer's Guide da EGM.

Chegou a ser cogitado que o 3DO viesse com o *Shelley Duvall's It's a Bird's Life*, jogo educativo para ensinar a vida dos pássaros às crianças. Mas, felizmente, o título escolhido para compor o bundle foi

Apostando forte no realismo, *The Need for Speed* surgiu como jogo exclusivo do 3DO em 1994. No ano seguinte, o jogo ganhou um port para PC e só em 1996 apareceu no PlayStation e no Saturn

No 3DO, *Out of this World* teve todos os cenários redesenhados (ficaram belíssimos) e nova trilha sonora assinada pelo compositor Andrew Dimitroff

As propagandas do 3DO já personalizavam o jogador do console como um sujeito adulto, ávido para embarcar em experiências multimídia

Burning Soldier é mais um jogo do 3DO a levar o jogador a viajar no espaço e desferir rajadas em naves inimigas

Antes de ser comprada pela Sony, a Psygnosis fez jogos como *Novastorm*, rail shooter espacial que também saiu para PlayStation e outros sistemas

o *Crash 'n Burn*, jogo de corrida futurista da Crystal Dynamics. Junto o jogador recebia os discos de demonstrações e de fotos da Kodak, além de apenas um controle.

Para um console tão badalado pela mídia, foi muito pouco. "Nós colocamos o aparelho no mercado prematuramente, antes que houvesse jogos prontos o suficiente. A razão para isso ter acontecido é que éramos muito dependentes de jogos third-party, e as produtoras third-party atrasaram", admite Trip Hawkins à Edge #38, em entrevista realizada em 1996. "A Panasonic queria lançar o sistema de qualquer forma, então as softhouses não se importavam se eles faziam ou se não faziam, então tudo foi fora de sincronia." Bob Faber, diretor-gerente da 3DO da Europa, tinha a mesma opinião. "Sabíamos que era um risco", confessa à revista Next Generation #12. "Sabíamos que não tínhamos grandes jogos o suficiente, mas tínhamos de fazer. Não seria melhor se esperássemos até 1994 e lançar jogos realmente incríveis? Sim", reconhece. Já RJ Mical disse que o 3DO atrasou, na verdade. "Originalmente nós prevêmos o lançamento um pouco antes, mas, como trouxemos mais parceiros, os desejos deles tinham de ser cumpridos. A Time Warner queria que o console fosse bom com filmes, como eles tinham interesse no mercado de TV a cabo. A AT&T queria que o aparelho contasse com um poderoso sistema operacional que lidasse com telecomunicação.

GOLDSTAR 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER (1994):

a GoldStar adotou um controle distinto da Panasonic e Sanyo, com um direcional suavemente maior e botões um pouco menores.

Supreme Warrior fugiu do senso comum dos jogos FMV e trouxe combates em primeira pessoa contra lutadores mal encarados

Periférico raro, o Karaoke Mixer transformava o 3DO em uma máquina de karaokê. Bastava passar os cabos de áudio do 3DO pelo aparelho, que permite mutar os vocais das músicas dos CDs de áudio reproduzidos no console. É possível conectar dois microfones, mas eles são por conta dos cantores amadores

Então o prazo continuava se arrastando", revela à Edge #15.

No final de outubro, Trip Hawkins ganhou uma nova oportunidade de mostrar os atrativos do 3DO em uma sala de reunião em um hotel de São Francisco. Mais uma vez foi exposto o sonho de que o aparelho tivesse múltiplas funções, permitindo alugar filmes pelo controle remoto e ver televisão por meio do console, conforme noticiado pelo The New York Times: "Com tal avanço tecnológico, ele acredita que a máquina vai atingir muito além dos fãs de *Beavis & Butt-Head*; adultos vão comprá-lo para ouvir CDs, assistir a filmes, aprender com softwares educacionais e, finalmente, navegar por centenas de canais".

Já com jogos como *Mad Dog McCree* e *Escape from Monster Manor* à disposição, o 3DO não terminou o ano de 1993 com um bom retrospecto. "A primeira leva de lançamentos foi menos que brilhante, e outros títulos que não são jogos faltam inovação", analisa a Edge #5. "Com uma biblioteca inicial de jogos pobre e novos jogos sofrendo atrasos, muitos donos do 3DO nos EUA devolveram seus consoles, pedindo reembolso." Lamentável. E mesmo quem quisesse comprar poderia não encontrar. "Apesar de o 3DO ter uma meta de venda de 500 mil unidades no primeiro e 300 mil para este Natal, analistas afirmam que a Matsushita produziu apenas 50 mil consoles, sendo que 20 mil desses foram enviados para os vendedores", diz o The New York Times. Por mais fraco e desanimador que tenha sido o ano de estreia do 3DO, curiosamente o sistema foi condecorado com o prêmio de melhor produto de 1993 pela conceituada Time Magazine, ou seja, em uma categoria que não abrange somente videogames e produtos eletrônicos em geral.

1994: 3DO aterrissa no Japão e na Europa; surge o Bulldog, vulgo M2

A sorte de Trip Hawkins é que em janeiro de 1994 já havia um novo evento para levantar a moral do 3DO. Na Winter CES 1994, em Las Vegas, foi feita a revelação do protótipo do 3DO fabricado pela AT&T.

Super Street Fighter II Turbo repetiu com o 3DO o que o *Street Fighter II': Special Champion Edition* fez com o Mega Drive: obrigou o lançamento de novos controles com seis botões

Com design da ASCII, o Real Pad Soldier é baseado em controles lançados para Mega Drive e SNES. Tem seis botões e formato ergonômico

Digital Stick Controller da Panasonic + *Super Street Fighter II Turbo*: arcade domiciliar

"A AT&T apresentou três produtos 3DO para distribuição nos EUA no outono: um sistema 3DO Interactive Multiplayer; o adaptador VoiceSpan que se conecta ao 3DO e permite que a pessoa jogue títulos remotamente com outros jogadores enquanto se comunica nas linhas telefônicas convencionais; e o 3DO com o VoiceSpan da AT&T já embutido", informa o release de imprensa. O 3DO da Sanyo, que teve o lançamento programado para o final do ano no Japão, foi também mostrado em protótipo totalmente funcional; segundo o release, a Sanyo "está avaliando o momento de seu lançamento EUA". Para o 3DO da Panasonic, ainda houve a demonstração do add-on que se encaixa na lateral do aparelho a fim de reproduzir vídeos MPEG. "A qualidade de vídeo digital estava nos mesmos resultados vistos no Philips CD-i, isto é, boa em alguns momentos, mas na maior parte do tempo nada que faça o VHS ter medo", analisa a Edge #6. Janeiro também foi o mês de lançamento do *Total Eclipse*, rail shooter da Crystal Dynamics, softhouse que melhor apoiou o 3DO na fase inicial.

A partir do dia 18 de fevereiro, o 3DO teve o preço reduzido para US$ 499, como parte de uma campanha agressiva de marketing, que almejava explorar novos lançamentos e as possibilidades de vídeo em CD. "Nós queríamos construir nosso mercado mais rapidamente. Nós temos um certo limite de tempo antes que a Sega e a Sony enviem seus consoles e queríamos aproveitar o máximo", afirma Trip Hawkins em entrevista à Edge #10. Em março, aterrissou nos EUA um jogo fundamental para o público americano: *John Madden Football*, o primeiro de muitos títulos cinco estrelas da Electronic Arts em 1994. Com o aparelho 32-bit, o espetáculo em torno das partidas com a bola oval foi reproduzido no jogo, exibindo ótimos gráficos.

A The 3DO Company planejava expandir sua atuação no mercado, e o lançamento do 3DO da Panasonic no Japão aconteceu dia 20 de março com os jogos *Pebble Beach no Hato*, *The Life Stage Virtual House*, *Miyako Kurama Sanso – Satsujin*

TRIP HAWKINS: DA APPLE À ELECTRONIC ARTS

William M. Hawkins III, mais conhecido por Trip Hawkins, é o tipo de executivo falastrão que, se você não concorda com suas declarações, pelo menos o respeita pelo currículo. Nos tempos da Universidade de Harvard, por volta de 1975, ele soube, por meio de um amigo, que a Intel havia criado o primeiro chip de CPU. Marcou na cabeça que em 1982 deveria fundar a própria empresa de softwares. Acreditava que naquele ano haveria uma quantidade suficiente de pessoas com computadores em casa interessadas em comprar softwares. Em 1978, entrou na Apple como gerente de planejamento de mercado. Hawkins estava na comitiva chefiada por Steve Jobs na lendária visita à Xerox Parc em que o falecido cofundador da Apple roubou as ideias de mouse, ícones e janelas em um protótipo criado pelos funcionários da Xerox – eles não tinham noção do potencial revolucionário para a computação daquelas invenções. Chegado 1982, Hawkins cumpriu o planejamento e saiu da Apple para fundar a Electronic Arts. "Eu tinha uma relação conturbada com o Steve porque eu o desafiava o tempo inteiro. Ele precisava disso e ele sabia que precisava disso, mas odiava isso e ele não queria me promover ou me dar qualquer poder político", afirma Hawkins à Edge #231. "Mas ele ficou furioso quando eu saí e continua furioso. Não é algo que ele admitiria", completa em declaração dada meses antes da morte de Jobs, em 2011.

Space Pirates foi a investida da American Laser Games na ficção científica, trazendo tiros de laser no lugar das balas de revólver

Todo console do início dos anos 90 que se preze tem um clone ruim de *Mortal Kombat*, com personagens estúpidos, gameplay deficiente e muito constrangimento. *Shadow: War of Succession* segue à risca cada uma dessas características

GOLDSTAR 3DO ALIVE II:

Assim como os modelos da Panasonic, essa variação do 3DO da GoldStar trocou a gaveta pela tampa de CD. Exclusivo do mercado sul-coreano, esse modelo, parecido com o PlayStation, possui a mesma carcaça do protótipo de M2 da GoldStar exibido na E3 1995.

O 3DO não tem trava de região, e títulos exclusivos do Japão como o *Ultraman Powered* funcionam em um console americano

Jogo de luta entre robôs, *Totsugeki Kikan! Megadas!!* é mais um dos títulos de 3DO que transparece a paixão por bizarrices de Kenji Eno

Jiken, *Fire Ball !!*, *Chiki Chiki Machine Mou Race* e *Ultraman Powered*. Os principais equívocos do lançamento americano foram corrigidos. "No Japão, nós tivemos o preço ideal, que foi cerca de US$ 500. Nós também tínhamos bom software nas categorias-chave e mais foco no gameplay, então o marketing foi mais direcionado para os jogadores", analisa Trip Hawkins à Edge #10. "A distribuição também foi voltada para lojas que pudessem distribuir software e hardware, então inicialmente havia uma distribuição muito mais ampla, além de promoção e marketing mais eficientes." De uma vez só, também em março, mais três empresas confirmaram que licenciariam o 3DO. Duas delas da Coreia: a GoldStar (hoje conhecida por LG Electronics) e a Samsung. A outra, a Creative Technologies, estava interessada em fazer uma placa de computador baseada no 3DO, para permitir que títulos do console pudessem ser jogados no PC. Em abril, já veio mais uma nova empresa licenciada para fabricar e distribuir o 3DO: a Toshiba, que tinha planos distintos. "A Toshiba planeja desenvolver uma versão portátil do sistema 3DO que também possa ser instalada em automóveis", revela o release de imprensa.

Na Europa, o 3DO da Panasonic teve, segundo a Edge #8, a chegada provisória agendada para maio, com cerca de 30 a 40 jogos previstos para o lançamento. Com a participação acertada de última hora, a The 3DO Company esteve representada na feira Spring European Computer Trade Show em abril de 1994 em Islington, Inglaterra. Em um cubículo, a empresa teve como única novidade o *Jurassic Park Interactive*. A revista Edge aproveitou a oportunidade para falar diretamente com Trip Hawkins, em uma entrevista exclusiva que foi a matéria de capa da edição #10.

No bate-papo, Hawkins confirmou o atraso da venda do 3DO ao continente europeu, anunciando que o console iria aportar em setembro. "Havia alguma discussão para lançá-lo antes, mas, baseado no sucesso que já tivemos e o lançamento do produto no Japão, todo mundo concluiu que devíamos fazê-lo no nosso ritmo e ter certeza de que temos todos os componentes certos para fazer um lançamento realmente de sucesso", conta. Até então, quase 100 mil unidades do 3DO

A memória interna do 3DO até quebrava um galho para armazenar os saves, mas chegava uma hora que não dava mais. Para permitir gravar mais saves, a Panasonic lançou o Memory Unit, que fazia o papel de um Memory Card o PlayStation. O único inconveniente é que o periférico precisa de um CD com o software de gerenciamento de saves para ter alguma utilidade

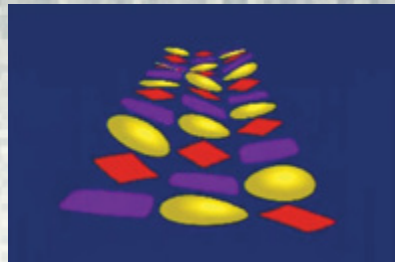
Em primeira pessoa, o RPG *Seal of the Pharaoh* apostava nos puzzles nas catacumbas

Gex foi uma espécie de mascote informal do 3DO antes de aparecer em outros consoles. O jogo de plataforma inclusive chegou a sair em um bundle com o modelo FZ-10 da Panasonic

O jogo da lagartixa mostrou que, apesar de o modelo 3D se apresentar como a próxima tendência, talvez as pessoas só quisessem jogar aventuras side-scrolling como antes, mas com o primor técnico 32-bit

foram vendidas, e Hawkins pretendia somar mais de um 1 milhão de consoles em um ano. Ele já adiantou novos nomes de empresas que queriam embarcar no projeto do 3DO. A The 3DO Company também pretendia atuar nos fliperamas, com três softhouses trabalhando em arcades baseados no 3DO: "A American Laser Games está de fato muito próxima de lançar seu primeiro produto para 3DO. A Atari Games também trabalhando em alguns. A EA também está explorando essa área", diz Hawkins.

Nessa entrevista, foi a primeira vez que Hawkins deu dica de um sucessor do 3DO. "Mas estamos bastante confiantes que o nosso hardware de próxima geração vai bater a concorrência!

O 3DO foi o primeiro console do mercado a exibir um visualizador das músicas, perfeito para viajar ao som das suas canções preferidas em CD

Não apenas isso, como começamos antes e sabemos que nosso hardware pode ser retrocompatível. Desde o início nosso sistema de próxima geração vai funcionar todo o nosso software existente – isso nos dá uma vantagem. Nenhum dos nossos concorrentes fez dois aparelhos que funcionassem o mesmo software", gaba-se Hawkins, provavelmente se esquecendo do Atari 7800, que é retrocompatível com o Atari 2600. Mas mal o 3DO chegou e já queriam fazer outro console? "Não temos nada para anunciar neste momento. Sentimos que agora somos a única companhia que está abastecendo um sistema de CD realmente avançado – e isso vai ser verdade nos próximos meses", despista. "Nós queremos aproveitar o mercado ao máximo com nosso produto atual. Não acho que nós precisamos de um produto de próxima geração antes que exista alguma pressão do mercado."

Falando sobre a concorrência, Hawkins mostrou confiança. "Acho que quando a Sony chegar ao mercado eles podem descobrir que subestimaram quão importante é a animação tradicional e estão exagerando na importância da renderização de polígonos", comenta. Ele não recusava a evolução nesse sentido, mas queria introduzi-la posteriormente. "Com nosso hardware de próxima geração, a renderização de polígonos vai provavelmente ser uma área que vamos investir fortemente", afirma.

Silenciosamente, aconteceu uma baixa no projeto 3DO no mês de maio. "Outro revés ocorreu anteriormente neste ano, em maio, quando a AT&T, uma grande investidora do 3DO, disse que não iria fabricar produtos baseados no 3DO no fim das contas", revela nota do The New York Times publicada somente em dezembro de 1994. A desistência da AT&T seria mais bem explicada um ano depois.

Afirmando ter ouvido informações altamente confidenciais, a revista Edge #12 foi a primeira a revelar os detalhes do sucessor do 3DO. "Como o atual 3DO gradualmente perde discípulos face ao aumento da concorrência da Sony e outras empresas, vazaram

SANYO TRY 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER (1994):

Lançado apenas no Japão, esse modelo possui controle similar ao FZ-1 da Panasonic e lembra muito um videocassete.

informações sobre uma nova máquina de 64-bit compatível com o 3DO, com o ameaçador codinome Bulldog", revela a revista inglesa. O Bulldog seria baseado em um processador RISC 64-bit de 66 Mhz, MPEG1 integrado e com possibilidade de vídeo MPEG2. "Com lançamento agendado para o Natal de 1995 e ostentando algumas especificações imensamente impressionantes, o aparelho vai aparecer em duas formas principais: um add-on para upgrade de US$ 100, destinado a aplacar os atuais donos de 3DO; e um sistema único na faixa dos US$ 170~270 como um ponto de entrada para aqueles que quiserem começar de novo o próximo nível da performance de um 3DO."

Anos antes de *Carmageddon*, o misto de FPS (na época, "*Doom* clone") e jogo de corrida *Quarantine* permitia atropelar as pessoas. Aqui, o jogador controla um táxi em um ambiente futurista

O jogo de luta do *Yuu Yuu Hakusho* de 3DO foi o único lançamento da publisher Tomy para o console

Para a nova plataforma, haveria sete ou oito times internos da The 3DO Company criando jogos previstos para 1995, compensando a perda de exclusividade da EA para consoles 32-bit. Trata-se de uma longa história, que começa com a despedida definitiva de Trip Hawkins da Electronic Arts no mês de junho. "De 1990 a 1994 eu fui presidente e o maior acionista de ambas as empresas; no entanto as duas companhias gradualmente se separaram devido a prioridades e agendas conflitantes", relembra Hawkins no livro *Gamers at Work* quando passou a se dedicar totalmente à The 3DO Company. A Edge explicou melhor por que exatamente os interesses da EA iam de encontro ao 3DO e quais as consequências disso. "A recente decisão de renunciar do cargo de presidente da Electronic Arts é um dos episódios mais cruciais da história da Bulldog. Desde o lançamento americano do 3DO ano passado, a ligação com a EA tem sido lucrativa para a 3DO, abastecendo o console com alguns jogos excepcionais. Mas os benefícios não são recíprocos – a recente decisão da EA de estender seus lançamentos para a Sony expôs um significante conflito de interesses entre as duas empresas", explica a revista inglesa. A EA continuaria lançando os jogos para o 3DO, mas perdia-se a oportunidade de ter exclusividades que fossem as principais franquias do aparelho. "*Mario* só está na Nintendo, e *Sonic* apenas está na Sega. O 3DO poderia seguir com *Madden* e *Road Rash*, mas, o mais rápido possível, a EA colocou esses jogos nos consoles da Sega, Nintendo e Sony", lamenta Hawkins no *Gamers at Work*. "Por fim, as baixas taxas de licença não importavam. As softhouses estavam dispostas a pagar mais para a Sony porque eles acreditavam na força da Sony em construir o mercado." Analisando o cenário com frieza, Hawkins se deu conta de que o preço irrisório da taxa de licença não foi uma boa ideia. "As softhouses eram paranoicas para saber quem venderia consoles suficientes, então eles apostavam em todas as plataformas, mas somente o 3DO sofreu por ser incapaz de financiar o negócio ao colocar as taxas de licença tão baixas.", relembra Hawkins à Retro Gamer #28, em entrevista em 2006.

Em junho, aconteceu uma nova Summer CES em Chicago.

***Super Wing Commander* traz drásticas alterações nas aparências dos personagens em relação ao jogo original**

Remake de *Wing Commander*, *Super Wing Commander* traz novas missões, gráficos melhorados e vozes dos personagens

O evento serviu para mostrar pela primeira vez a placa 3DO Blaster da Creative Technology para jogar títulos de 3DO no PC, além dos modelos de 3DO fabricados pelas empresas sul-coreanas GoldStar e Samsung – como esperado, o modelo da AT&T não apareceu mais. Se nas feiras anteriores, era muito blá-blá-blá e poucos jogos interessantes, na Summer CES 1994 o 3DO deu um show com as demonstrações de: *Samurai Shodown*, *Super Street Fighter II Turbo*, *Gex*, *Return Fire*, *Road Rash*, *FIFA*... "De fato, não importa onde você olhasse para o estande do 3DO, havia jogos que superavam o que se podia ver em qualquer lugar (com o *Donkey Konkey Country* como exceção óbvia)", relata a revista Edge #12. Enquanto o PlayStation e o Saturn pareciam ameaças mais próximas ao 3DO, quem poderia imaginar que o Super Nintendo, um console de 16-bit, da geração anterior, traria o jogo mais bonito do evento?

Mas em agosto o 3DO recebeu um jogo que justificava a compra do console: *Road Rash*, que originalmente estava previsto para maio. Não era uma versão requentada do Mega Drive, longe disso. Com vídeos exibindo pilotagens nas ruas e arruaceiros das duas rodas, o jogo é uma superprodução que ainda apresenta trilha sonora licenciada, com bandas como Soundgarden, Monster Magnet e Hammerbox, que apareciam tocando músicas em videoclipes no jogo. Só que talvez fosse tarde demais para mudar o cenário... "Foi decepcionante porque a EA, como outras companhias, descobriu que para fazer jogos realmente bons como *Road Rash* demorava mais do que eles pensavam originalmente", lamenta Trip Hawkins à Next Generation #1, em entrevista realizada em 1995. "Jogos essenciais da EA, como *Road Rash*, chegaram ao mercado quase um ano atrasado. A essa altura já era muito tarde", completa, falando à revista Retro Gamer #28.

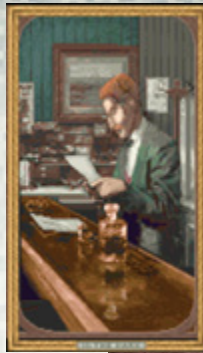
No final do mesmo mês, o The New York Times deu mais detalhes sobre o Bulldog. "A The 3DO Company disse hoje que adotaria o chip PowerPC da Motorola/IBM para a próxima geração de aparelhos", revelou o jornal. "O chip PowerPC, apresentado ano passado, foi projetado em uma associação da IBM, Motorola e Apple, e foi fabricado pela IBM e Motorola." A previsão era de que a poderosa máquina não custaria mais de US$ 500 e aterrissaria no Natal de 1995. Pouco depois, no dia 1º

No início de vida do 3DO, o jogo que mais chegava perto dos combates aéreos de *Star Fox* era o *Total Eclipse*. E os dois títulos são mais ou menos da mesma época

CREATIVE LABS 3DO BLASTER (1994):

Bastava ter um PC 386 25 MHz e 4 MB RAM com Windows 3.1 para transformar o computador em um 3DO com essa placa.

de setembro, o 3DO da Panasonic finalmente saiu na Europa, e, de acordo com a Edge #14, alguns vendedores disponibilizaram o aparelho para venda antes da data oficial tamanha a impaciência. Aproveitando o lançamento considerado pelas empresas um sucesso, a The 3DO Company promoveu o console em um pequeno estande na Autumn European Computer Trade Show 1994, em setembro, na mesma cidade de Islington, Inglaterra, e jogos como *Road Rash* e *Return Fire* agradaram muitos visitantes do evento.

Também em setembro, após a reportagem da Edge #12 e jornais terem falado sobre isso, a The 3DO Company confirmou oficialmente, por meio de release de imprensa, a produção do M2 Accelerator – Bulldog era o nome provisório do aparelho. A CPU teria 64-bit e capacidade de renderizar 240 mil polígonos, entre outros atrativos. “A máquina será cinco vezes mais poderosa do que o PlayStation”, garante John Edelson, diretor de vendas e marketing da 3DO europeia à Edge #14. A ideia seria lançar primeiramente o add-on para 3DO no final de 1995 e posteriormente o M2 como sistema único. Contando ainda com o apoio da Matsushita, o projeto envolveu ex-funcionários da IBM e da Apple. O time interno da 3DO estaria trabalhando em um *Desert Strike*, além de jogos de ação, corrida 3D e luta estilo *Virtua Fighter*. Mas... e quanto ao 3DO? Seria o console abandonado? “Quando fazer sentido para as companhias produzirem duas versões dos jogos [uma para 3DO e outra para 3DO com M2], elas simplesmente farão isso. Há um imenso interesse dos desenvolvedores nisso”, completa Edelson.

Quando os consoles 16-bit nem sonhavam com *Alone in the Dark*, o 3DO já tinha uma excelente conversão

No Japão, mais modelos de 3DO foram lançados próximo do fim de ano. No dia 1º de outubro, a Sanyo colocou o 3DO TRY IMP-21J à venda no mercado nipônico por ¥ 54.800. Em 26 de outubro, nos EUA, a placa 3DO Blaster da Creative Technology foi lançada por US$ 399. Junto o jogador recebia *Shock Wave* e *Gridders*. Já em 11 de novembro, a Panasonic levou às prateleiras do Japão um novo modelo ao preço de ¥ 44.800: o FZ-10 REAL II com tampa em vez de gaveta de CD e outras mudanças. No mesmo mês, ocorreu o lançamento do 3DO da GoldStar por US$ 399 nos Estados Unidos, com os jogos

***Hell: A Cyberpunk Thriller* é uma superprodução que chamou a atenção pela dublagem, algo incomum na época. Atores como Dennis Hopper emprestaram a voz para o jogo**

A GoldStar também lançou para o seu 3DO uma versão do módulo para playback de Video CD. Junto com o periférico vinha o filme *O Vingador do Futuro* em VCD

Para reproduzir vídeos de VCD no 3DO, é preciso acoplar o adaptador FZ-FV1 no FZ-1. Depois, a empresa lançou a revisão FZ-FV1A para o mesmo modelo e o FZ-FV10 (foto) para o FZ-10. Ambos são compatíveis com Video CD 2.0, que entre as novidades, traz um menu como os de DVD

Shock Wave e o infantil *Putt-Putt Joins the Parade*. Novembro também foi um mês farto de grandes jogos. *FIFA International Soccer*, ainda no clima da Copa de 1994 vencida pelo Brasil, trazia partidas com sete ângulos de câmera e multiplayer de até seis pessoas; *Samurai Shodown* teve um port competente no nível do Neo Geo pelas mãos da Crystal Dynamics; e, para completar, *Super Street Fighter II Turbo* foi uma adaptação perfeita do arcade, na versão do jogo que introduziu o sistema de Super Combo e marcou a estreia do Akuma. Como se novembro já não pudesse ser fantástico o bastante, logo em dezembro a Electronic Arts atacou com *Road & Track Presents: The Need for Speed*, iniciando uma poderosa franquia de automobilismo que sobrevive até hoje (depois de passar por muitas transformações). Com modelos poligonais de carros esportivos, o jogo passava grande sensação de liberdade e realismo, trazendo estradas em vez de circuitos fechados. O preço disso é o risco de ser multado e até preso por policiais. *The Need for Speed* também conta com vídeos live action, mostrando os oponentes e os veículos reais no jogo.

O 3DO recebeu o *Alone in the Dark 2* antes do PlayStation e Saturn, mas foi o último jogo da série para o console, já que *Alone in the Dark 3* só saiu para PC e Mac

Sem nenhum inimigo para enfrentar, o survival horror tridimensional *Doctor Hauzer* se baseia em resolver puzzles e fugir das armadilhas de uma casa. Saiu apenas no Japão em 1994, dois anos antes de *Resident Evil*

PLANOS ABORTADOS PARTE 1: TRIO VAPORWARE

A família de consoles 3DO poderia ter mais três integrantes que não chegaram a ser comercializados. Confira resumidamente os seus atrativos:

AT&T: Apareceu apenas uma vez, na feira Winter CES 1994, com lançamento previsto para o mesmo ano. Teria um modelo simples, com o modem VoiceSpan opcional e outro com o adaptador para jogatina online já embutido.

SAMSUNG: O 3DO da gigante coreana foi mostrado também em uma única oportunidade, na Summer CES 1994, parecendo muito um videocassete. Depois disso, desapareceu do mapa sem mais explicações.

TOSHIBA: Seria um console portátil, com a possibilidade de usá-lo em automóveis. Jamais foi mostrado publicamente, se é que chegou a existir um protótipo.

Mais para o final de ano, Trip Hawkins foi obrigado a tomar uma decisão que desagradou muitas produtoras para evitar um prejuízo de US$ 200 milhões nos próximos 15 meses e conseguir manter o preço do 3DO por um preço competitivo – nessa altura o console já custava US$ 399. "As softhouses do 3DO agora têm de pagar à The 3DO Company US$ 3 por cada cópia de jogo que eles fizerem. Isso vai além dos US$ 3 de royalties que eram parte do acordo original do 3DO. A nova fonte de receita vai fornecer o 'fundo de desenvolvimento de mercado' para o 3DO, sendo que metade do valor vai ser destinada aos lucros dos fabricantes e a outra metade à propaganda", revela a Edge #16. Outro motivo para essa medida foi o desempenho muito abaixo do esperado, que era de 1 milhão de consoles. "Durante um período maior de tempo, estou tendo o alvo de 2 milhões de unidades. Neste momento estamos perdendo dinheiro, temos de crescer a nossa base instalada para esse tamanho antes que possamos ganhar dinheiro e continuar indefinidamente", afirma Trip Hawkins à revista Next Generation #1, sem perder o otimismo. Na mesma revista, Trip Hawkins detalhou mais informações sobre o M2,

O RPG *Kurokishi no Kamen* da Humming Bird Soft traz exploração em primeira pessoa e clima de terror, com muitos ambientes sinistros

justificando a introdução do aparelho no mercado. "Uma consequência é a melhor renderização de polígonos", diz, mostrando que mudou de ideia quando falou que a Sony estava superestimando a renderização de polígonos. Hawkins também explicou como funcionaria o sistema de hardware. "O M2 basicamente tem dois chips nele. Há um chip PowerPC que foi projetado pela IBM e Motorola para se encaixar perfeitamente na arquitetura do 3DO. E então o outro chip é o Custom ASIC (circuito integrado de aplicação específica). O chip vai fazer a maioria do processamento de gráficos e áudio e vídeo", esclarece.

1995: o ano do M2 e das desistências

Em janeiro, o modelo FZ-10 foi lançado por US$ 399 nos EUA, e, como de praxe, Las Vegas sediou a Winter CES no mesmo mês. Da parte de 3DO, um dos poucos destaques foi o FPS *PO'ed*. A participação dos videogames foi menor do que os anos anteriores, o que se justificaria com a introdução da E3 (Electronic Entertainment Expo) em 1995.

Antes da estreia do grande evento, a revista Edge #20 fez uma nova matéria sobre as especificações técnicas do M2. "As fontes da Edge sugeriram que a alegação inicial de ser cinco vezes mais poderoso que o PlayStation foi, na verdade, conservadora", diz o artigo. "De acordo com as novas informações, o hardware é capaz de gerar 1 milhão de polígonos chapados e mais 700 mil polígonos texturizados por segundo (ainda que a falta de referência para o tamanho de polígono e complexidade signifique que esses números são abertos para interpretação)."

Uma demo do jogo de luta de um dos estúdios da The 3DO Company chegou a ser mostrada para desenvolvedores, e um deles classificou como "muito, muito impressionante". O preço do M2 seria inicialmente de US$ 200, o que deixou em dúvida se a Matsushita sofreria prejuízo com esse valor. Na mesma reportagem, Trip Hawkins negou rumores de que a Matsushita

Se o 3DO tivesse sido lançado oficialmente no Brasil, quem sabe não veríamos o Lance Boyle (para nós, Chico Flecha) falando em português como na versão de PC de *MegaRace*

3DO FABRICADOS PELA JVC E PHILIPS: SÓ NA VONTADE

Fora AT&T e a Samsung, que mostraram protótipos do 3DO, e a Toshiba, que pretendia fazer uma versão portátil, mas não apresentou nada concreto, outras duas companhias de produtos eletrônicos foram citadas ao longo da curta trajetória do console. Em entrevista à revista Edge #3, Philip Kipling, chegou a dizer: "é apenas uma questão de tempo para que a JVC tenha um 3DO". Depois disso, nada mais. A empresa japonesa, criadora do formato VHS, já tinha experiência na fabricação de videogames, com o Wondermega e o Wondermega M2, que foi lançado nos EUA como X'Eye. Os aparelhos basicamente combinam o Mega Drive e o Sega CD em um só aparelho.

A outra empresa mencionada foi a holandesa Philips. "Espero que a Philips se torne uma das companhias que se junte à família 3DO e faça um modelo de 3DO, pelo menos no mercado europeu. Eles não precisam abandonar o CD-i, apesar de que é o que recomendaria a eles fazerem. Gostaria realmente de ver isso acontecer", revela RJ Mical à Edge #15. "O CD-i foi uma máquina extremamente boa quando foi lançada, mas, como o Amiga, está muito velha e é hora de dar os próximos passos. Acho que um caminho para a Philips continuar mantendo sua presença no mercado seria nos juntar a nós, e seria vantajoso ter uma companhia grande como a Philips como uma de nossas fabricantes." Posteriormente, a Philips foi citada como uma possível fabricante do M2, algo que não deu em nada. Muito antes disso, a empresa se envolveu no antológico Magnavox Odyssey², que ficou conhecido aqui no Brasil como o Philips Odyssey (a Philips é dona da marca Magnavox).

Night Trap escandalizou as pessoas inicialmente no Sega CD, mas no 3DO os vídeos têm outro nível de qualidade

À la *Dragon's Lair*, *Strahl* é uma animação interativa, mas com traço anime

abandonaria o projeto do 3DO; na realidade, a empresa estava ajudando na engenharia do M2 e planejava fabricar o novo add-on.

Mantendo a tradição, a The 3DO Company teve um estande diminuto na Spring European Computer Trade Show, desta vez realizada em março, na cidade de Londres, Inglaterra. Os jogos do velho 3DO deixaram uma boa impressão, como foi o caso do *Blade Force*, e também foram apresentadas demos em vídeo do M2 que mostravam a capacidade do aparelho, embora os gráficos ainda fossem de um emulador do sistema, não o M2 propriamente dito. Em abril, o 3DO recebeu um de seus jogos mais icônicos: *Gex*. Com mais de 450 quadros de animação criados em uma estação Silicon Graphics similar à usada pela Rare em *Donkey Kong Country*, a lagartixa dublada pelo comediante Dana Gould virou uma espécie de mascote do 3DO em uma ótima aventura side-scrolling.

No dia 2 de maio de 1995, a pouco mais de uma semana da E3, Trip Hawkins realizou uma conferência de imprensa em Nova York para apresentar oficialmente o M2. "A qualidade de imagem revolucionária do M2 e as características de desempenho vão permitir o desenvolvimento de software de entretenimento interativo, oferecendo um nível sem precedentes de realismo, com mundos interativos ricamente detalhados contendo múltiplos personagens complexos em 3D. Com imagens fotorrealísticas, alta taxa de quadros, vídeo em qualidade VHS e som com qualidade de cinema, a experiência dos softwares interativos do M2 vai ser radicalmente melhor que qualquer coisa que os consumidores estejam familiarizados hoje", informa o empolgado release de imprensa. Uma impressionante demo de um jogo de corrida foi apresentada, mas Hawkins admitiu à Edge #22 que, mais uma vez, tratava-se de uma simulação do que representaria o M2.

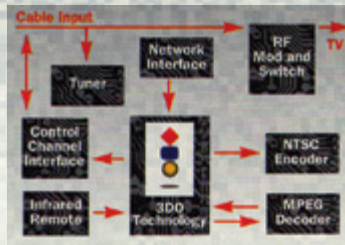
A mesma revista fez uma extensa reportagem sobre o add-on, na qual a 3DO Company alega, baseada nas especificações, que o M2 é 50% mais rápido que a placa Model 2 da Sega; de sete a dez vezes mais poderoso que o PlayStation (não apenas cinco como dito antes) e ainda é mais rápido que o Ultra 64. Em relação aos jogos, a princípio o acesso ao M2 seria restrito ao grupo que se deu o nome de Dream Team, formado por 12 softhouses. Mais para o fim de 1995, o segundo time, batizado de Team Alpha e constituído por cerca de 25 desenvolvedoras, trabalharia no M2. Na Next Magazine #6, a matéria sobre o M2 diz que havia a intenção de criar parcerias com quatro ou cinco fabricantes de arcades, como Konami e Capcom, para conseguir dois ou três ports de fliperama. No dia anterior

Quem curtiu o jogo original ainda podia se embrenhar em novos tiroteios na continuação *Mad Dog II: The Lost Gold*

Mad Dog McCree, o primeiro dos jogos de tiro da American Laser Games, ainda é o mais icônico por retratar com maestria o clima dos filmes de faroeste

PLANOS ABORTADOS PARTE 2: TV A CABO E JOGATINA ONLINE

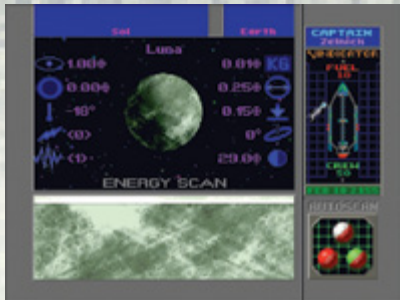
Embora a conexão do 3DO com TV a cabo tenha sido citada meio por cima na revelação do aparelho, essa ideia não foi fogo de palha. "Nós construímos a primeira rede de TV a cabo verdadeiramente interativa com a Time Warner e a US West, no qual usamos um modelo especial do 3DO como set-top box. Foi construído e testado, mas nunca comercializado", revela Trip Hawkins à Retro Gamer #28. A reportagem da Next Generation #2, publicada em 1995, mostrava como o plano era ambicioso, porque a US West e a Time Warner não pretendiam aproveitar uma rede já existente e, sim, criar uma nova. A rede seria formada por cabos coaxiais bidirecionais para as casas dos usuários que, combinados podiam enviar dados a 150 Mbits por segundo, permitindo assistir a mais de mil canais de TV e, obviamente, jogar games online.

"Quando a US West começou a analisar esse negócio, percebeu que uma reestruturação inteira (substituição da rede de cabos já existente) foi necessária e isso seria extremamente caro", revela Rick Tompane, vice-presidente de tecnologia da 3DO. Para que o negócio todo se justificasse, seria preciso identificar funções do projeto que dessem lucro para a associação, e eles perceberam que as pessoas estavam mais dispostas a gastar dinheiro no aluguel de vídeo e no serviço de vídeo por demanda. Porém, o interesse por isso caiu, e a US West percebeu que o público consumidor se interessaria em outras atividades interativas, como educação, compras e games. De acordo com Tompane, a jogatina multiplayer estava nos planos, mas não em um primeiro momento, porque ele tinha o receio que o excesso de serviços de uma vez só alienaria as pessoas.

Se esses projetos virassem realidade, quem sabe não haveria uma rede sólida para jogatina online anos antes da concepção da Xbox Live no Xbox original

Exibindo uma impressionante qualidade gráfica poligonal para o 3DO, *Blade Force* traz um personagem que sobrevoa os ambientes com uma hélice em seu traje para deter malfeitores

Se o 3DO não demorasse tanto para contar com jogos como *Gex* e *The Need for Speed*, a história poderia ser outra

à E3, 10 de maio, a AT&T formalizou sua despedida do projeto 3DO, vendendo 25% do 1 milhão que havia investido nas ações da The 3DO Company, cerca de 2,5% do total da associação. Em breve, a AT&T planejava vender os 75% restantes, sacramentando a saída. "Neste momento, nós considerávamos nossa participação do 3DO mais como um investimento do que uma aliança estratégica", diz David Boyce, porta-voz da companhia, ao The New York Times. Enquanto o impacto dessa desistência não era tão grande, os planos de criar um 3DO com modem perdiam força sem o know-how de uma empresa de telecomunicações como a AT&T.

Chegada a E3, que aconteceu em maio, Trip Hawkins realizou a conferência do 3DO. Eram tempos mais ousados, sem o menor temor de usar imagens de jogos dos concorrentes para mostrar uma suposta superioridade. E foi isso que Hawkins fez: listou os próximos lançamentos como *Killing Time* e *Primal Rage* e apresentou as vantagens do 3DO em relação ao

De forma magistral, *Star Control II* mistura exploração espacial, interação com raças alienígenas e sessões de tiro com uma navinha... Acredite, o jogo tem muitas semelhanças com *Mass Effect*

PlayStation e Saturn, exibindo uma tabela comparativa de dados técnicos e outros tipos de produtos não encontrados na concorrência, como softwares educativos. Hawkins também usou da comparação para demonstrar o poderio do M2. Um vídeo passava por cenas de *Mortal Kombat*, *Way of the Warrior*, *Virtua Fighter* e *Battle Arena Toshinden* e terminava com a demonstração de um jogo de luta do add-on. Dentro de uma casa, um velociraptor trava um combate com uma lutadora... mas com movimentos lentos e robóticos. Pouco empolgante o confronto.

Depois, o *Doom*, na versão de 32X, serviu de exemplo para mostrar como ele era inferior a um FPS futurista, mais tarde identificado por *Dungeon Keeper* (sem relação com o jogo de estratégia de Peter Molyneux). A fluidez da mão do personagem, uma mesa se desfazendo em pedaços e a desintegração do inimigo com um disparo empolgou o público. O jogo de corrida do M2, da mesma maneira, foi mostrado após uma sequência de títulos do gênero que passou por *Road Rash* (Mega Drive), *Virtua Racing* (32X), *Road Rash* (3DO) e *Daytona USA* (Saturn). Segundo a revista Edge #43, publicada em 1997, esses dois títulos do M2 não passaram de uma fraude. Esses vídeos eram CGs. "De acordo com uma fonte próxima do projeto original do M2, 'não havia performance em tempo real de hardware naquela época. Foi tudo apenas conversa fiada. Hype, na verdade'", aponta a reportagem.

No estande da E3, embora o M2 não estivesse em funcionamento como previsto, foram mostrados os chips finais do aparelho, a carcaça de plástico do M2 como add-on para o 3DO FZ-10, além de protótipos do M2 dedicados: dois diferentes da Panasonic e outro da GoldStar. Também houve uma avalanche de acessórios, incluindo o mouse de três botões. Da parte de jogos, o 3DO ainda brilhou com *NHL Hockey '96*, *Blade Force* e *BattleSport*.

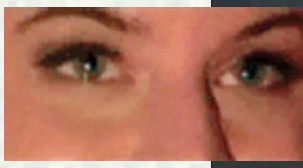
Maio também foi o mês de lançamento surpresa do Saturn, em plena E3 1995 por US$ 399. Em resposta, a Sony, na lendária coletiva de imprensa da E3, anunciou o preço do PlayStation por US$ 299. Embarcando nessa onda, os modelos de 3DO da Panasonic (o FZ-10) e da GoldStar tiveram o preço reduzido para US$ 299 no meio do ano e, melhor ainda, vinham com jogos. O 3DO da Panasonic incluía na caixa o *Gex* e o 3DO da GoldStar trazia dois títulos da EA: *FIFA International Soccer* e *Shock Wave*. A The 3DO Company amargava uma perda de US$ 46,3 milhões e precisava de US$ 20 milhões para sobreviver em 1996.

Enquanto isso, surgiam aos poucos mais novidades sobre a primeira leva de jogos do M2, embora a chegada do console já começasse a ser aguardada para o início de 1996. O jogo de corrida da E3 1995, ainda conhecido provisoriamente como *M2 Racing* mostrava grande potencial; também estavam nos planos um jogo de golfe e um clone de *Zelda*, que ainda poderia sair para o 3DO. A Electronic Arts daria continuidade ao apoio do 3DO, preparando, um novo *John Madden*, um *Road Rash* e possivelmente um *NHL Hockey*. Além desses, já se falava de *Return Fire II*, sequência do jogo de 3DO com nova engine; *Top Gun*, que não seria um port do PC; *Disruptor*, um FPS da Universal

Snow Job é um saboroso adventure em primeira pessoa do Studio 3DO, com resolução de puzzles, investigação detetivesca e vídeos em FMV

Ainda na época em que o SNES era o centro dos grandes RPGs, a Micro Cabin criou o RPG tático *Guardian War*, que permaneceu exclusivo do 3DO mesmo após o fim precoce do console

3DO PARA MAIORES

A The 3DO Company mantinha uma relação tão livre, mas tão livre com as third-parthies que elas podiam lançar o que desse na telha. E isso abriu um filão pouco explorado nos videogames. "A maioria dos potenciais rivais, como a Sega, a Nintendo e a Sony, são firmes no controle do conteúdo intelectual e se recusam a permitir conteúdo sexual. O 3DO, no entanto, 'não tem restrições'", conta a reportagem da Wired. A Vivid Interactive é a produtora que mais explorou esse mundo proibido, lançando dez títulos adultos softcore, com poses sugestivas de atrizes, com nudez aqui e ali. Quando não são ruins, alguns títulos simplesmente não são jogos, mas sim meros filmes para o 3DO.

Com a possibilidade de exibir vídeos de atores, a indústria de filmes eróticos aproveitou o 3DO para lançar títulos adultos. Esse filão também foi bastante explorado no mercado japonês

Interactive Studios; *Olympic Soccer*, baseado no torneio de futebol olímpico; e uma continuação de *Descent*. Três softhouses americanas trariam adaptações de arcades: a Acclaim, a Time Warner e a Williams Entertainment. A última estaria fazendo um jogo de luta já considerado um "*Toshinden* killer". Nessa altura do campeonato, já se sabia que o M2 usaria o mesmo modelo de formato único adotado por diferentes empresas do 3DO; a dúvida é se uma fabricante do 3DO se transformava automaticamente em uma empresa autorizada a lançar o M2. Goldstar e Panasonic já até tinham mostrado seus protótipos, mas, segundo a Edge #24, havia boatos de que a Philips e, pasme, a Sega seriam potenciais fabricantes do M2.

No início de agosto, duas más notícias. "As ações da The 3DO Company caíram ontem após a Toshiba Corporation dizer que não iria produzir o 3DO e a Sanyo Electronic Company afirmar que iria reduzir a produção do aparelho", noticiou o The New York Times. Mas o rumor da Sega lançar o M2 cresceu a ponto de a Sega estar interessada em adquirir a The 3DO Company. No final de agosto, a Sega negou. "Podemos dizer com certeza que a Sega Enterprises não tem intenção de comprar a The 3DO Company", esclarece Lee McEnany, porta-voz da Sega of America, ao The New York Times. Ainda não seria o capítulo final da novela.

Setembro foi mais uma vez o mês da Autumn European Computer Trade Show 1995, novamente realizada em Londres. O evento foi dominado pelo PlayStation, que seria lançado nos EUA e na Europa no mesmo mês; para completar, o Saturn havia saído no continente europeu em julho. Com isso, o 3DO foi completamente eclipsado pelos dois e pelos rumores envolvendo o namoro da Panasonic com a Sega que ainda sobreviviam mesmo após a negativa da Sega of America. No final desse mesmo mês, foi lançado somente no Japão o *Policenauts*, na verdade um remake de um jogo do computador japonês PC-9821. O adventure de Hideo Kojima foi o único título da Konami para 3DO, sem contar a versão piloto do *Policenauts*, disponibilizada em abril de 1995, com

Sequência de *Advanced Dungeons & Dragons: Slayer*, *DeathKeep* removeu o sistema de dungeons aleatórias do original. Há três classes de personagem para escolher e se aventurar em dungeons cheias de monstros e armadilhas

Com desenhos caprichados, *Takeru* é uma espécie de mangá interativo que, claro, só saiu no Japão

entrevistas e material promocional do jogo.

Atendendo a um convite de Trip Hawkins, a reportagem da revista Edge fez uma visita aos aposentos da The 3DO Company em Redwood City para conhecer os próximos lançamentos do 3DO e o hardware final do M2, numa época em que o console já somava 700 mil unidades compradas em todo o mundo.

Para o próximo ano, o Studio 3DO publicaria de 10 a 15 títulos. Essa estratégia de fortalecer a softhouse já fazia parte de uma nova filosofia que seria introduzida no M2. "Queremos resolver as coisas sozinhos, então não vamos depender totalmente das third-parthies", diz Hawkins. "Estamos desenvolvendo mais jogos internos da Studio 3DO e trabalhando especificamente com third-parties realmente boas que têm a habilidade e o interesse em estar na vanguarda dos 64-bit."

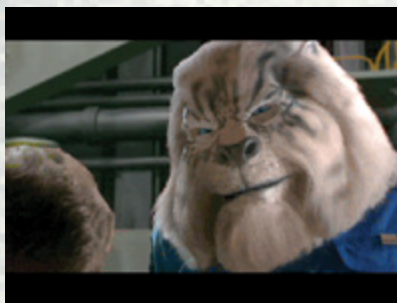
Dessa forma, dez projetos do M2 já estavam em desenvolvimento; Hawkins estimava que jogos originais bons ficassem prontos em 18 meses; jogos da Electronic Arts ou Crystal Dynamics de 6 a 9 meses e ports em 6 meses. A ideia era privilegiar a qualidade à quantidade. "Não vamos tentar fazer o que fizemos da última vez", diz Hawkins sobre o grande número de empresas que apoiaram o 3DO, mas não trouxeram bons resultados. "Achamos que realmente é preciso uma relativamente pequena quantidade de bons títulos para vender esse tipo de hardware, então preferimos trabalhar com uma lista mais seleta de softhouses que tenham interesse e capacidade e então com o tempo vamos ampliar." O lançamento do M2 dependeria que grandes títulos estivessem disponíveis na primeira leva e, com isso, a previsão de lançamento do M2 passou a ser de 1996/1997.

O poder tecnológico da máquina se concentraria em dois chips: no processador PowerPC e no chip Calvin, que garantiria a compatibilidade com MPEG, sem a necessidade de periféricos. A revista Edge viu o interior do M2 da GoldStar e afirmou que o console adotou um design compacto, com todos os componentes na mesma placa, que ainda incluiria a fonte de energia interna. Falando na GoldStar, no começo de dezembro ela baixou o preço do 3DO para US$ 199, naquele pacote com dois jogos.

Tudo parecia razoavelmente bem para o M2, até que em 7 de dezembro de 1995... "Trip Hawkins da The 3DO Company, ainda lutando com a sua estratégia de vendas pouco convencional, acaba de receber um montante de US$ 100 milhões da Matsushita em um acordo que transfere todos os direitos da tecnologia M2 para a empresa japonesa", relata a revista Edge #28, mostrando que a negociação teve exatamente o mesmo valor investido no projeto original do console do 3DO. Do total, US$ 60 milhões seriam pagos pela Matsushita na semana posterior ao pacto e os US$ 40 milhões restantes em meados do ano seguinte.

Por essa batelada e mais royalties adicionais, a Matsushita

Jogo? *Plumbers Don't Wear Ties* é um slideshow de fotos em que o jogador define as decisões dos personagens para definir o rumo da história. Um lixo completo

A atriz Jeanne Basone aparecia em vídeo (de qualidade sofrível) no começo, mas o resto do jogo é contado por meio de fotos – algumas um tanto picantes

Wing Commander III: Heart of the Tiger apostou em um elenco de peso, com os atores Malcolm McDowell, (esq.) que estrelou *Laranja Mecânica* e Mark Hamill, o Luke Skywalker de *Guerra nas Estrelas*

Killing Time inovou ao trazer espítos de pessoas em FMV que aprofundavam a história e davam dicas para o jogador. O FPS também se passa em um ambiente contínuo à la *Half-Life*, sem divisão de fases

garantia exclusividade da tecnologia M2, que seria usada no console e também em players de DVD. “Nós fomos à Matsushita e dissemos: ‘Aqui está a forma com que queremos mudar a nossa perspectiva para o negócio’. E fizemos um tipo de acordo. Se você observar para o modelo 32-bit que tínhamos, nós essencialmente dávamos para eles a tecnologia de hardware, mas mantínhamos o programa de licenciamento de software. Isso os deixou malucos, e não funcionava para nós. Então o que nós fizemos com o 64-bit é dizer a eles: ‘E se dermos o controle de como você vai levar a tecnologia para o mercado e permitir que você controle o programa de licenciamento de software, mas mantenha os direitos do hardware?’”, revela Hawkins à Edge #38 quem deu a iniciativa. A pergunta que fica é: por que então a Matsushita aceitou esse acordo? “Bem, eles realmente não entendem como entregar esse tipo de tecnologia por conta própria, então eles dependem de uma empresa como a nossa”, responde Hawkins. “Eles pegaram o que queriam, eles pegaram a tecnologia que queriam, eles pegaram o controle das partes do negócio que queriam. Além disso, eles são uma empresa muito, muito grande, então para eles fazerem esse tipo de investimento não é grande coisa.”

O futuro da The 3DO Company nos hardwares não estava totalmente claro. “Essa transferência de controle permite que a The 3DO Company se concentre no desenvolvimento de softwares, particularmente no próspero setor de PC, enquanto continua construir hardware no estado da arte quando necessário”, informa o artigo. “Um aspecto positivo é que a 3DO Company pode agora se concentrar na expansão da compania sem a persistente ameaça dos competidores, com o desenvolvimento do M2 valorizando a entrada provida pela experiência na área de hardware da Panasonic. Em contrapartida, o acordo provavelmente crava o fracasso da The 3DO Company em cumprir o prometido padrão global.” A revista Next Generation #13, já apontava o suposto lançamento para a última metade de 1996, com preço a definir e

Além da versão normal contendo apenas o jogo, o adventure *Policenauts* foi lançado no Japão em um pacote que já vinha com o mouse de três botões do 3DO

Policenauts traz elementos familiares aos fãs de *Metal Gear Solid*

Segundo a propaganda da GoldStar, o jogador não precisava de muito cérebro para ver como o 3DO era imbatível

O par de óculos 3D do 3DO apareceu em alguns eventos, como na Winter CES 1993. Depois, sumiu completamente do mapa

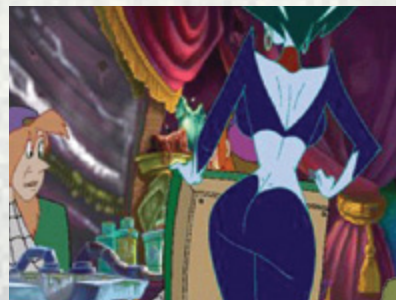
ainda um plano da Matsushita de repetir a história da The 3DO Company com outras empresas. “O lançamento do sistema no Japão também quer sublicenciar a tecnologia M2 e está atualmente discutindo com diversas empresas parceiras em potencial e provavelmente expandirá a aliança do M2 ao longo dos próximos dois anos.” Logo no dia seguinte à venda do M2 para a Matsushita, o The New York Times publicou uma consequência natural de todas essas mudanças e da saída de Trip Hawkins da Electronic Arts: a EA gradualmente venderia os seus 18% de participação na The 3DO Company, saindo do projeto em definitivo. Em dezembro, foi a vez da Time Warner vender as suas ações da companhia.

The Life Stage: Virtual House é um inusitado simulador de construções. Na abertura, o 3DO FZ-1 aparece em computação gráfica, ganhando até braços

1996: a precoce despedida do 3DO; Sega interessada no M2?

Nem mesmo a mudança de dono do M2 foi suficiente para sepultar os boatos envolvendo o interesse da Sega no sistema. Na verdade, ganhou força a informação de que a Sega estaria interessada em se tornar uma das empresas licenciadas do M2. A grande vantagem para a Sega com isso seria permitir que a plataforma trouxesse adaptações fieis de arcades – na época, a companhia estava enfrentando dificuldades no desenvolvimento da placa Model 3. Isso combinaria perfeitamente com os planos da Matsushita. “A Sega adquiriu recentemente um protótipo do M2, indicando que o único obstáculo bloqueando o acordo é a relação ruim da empresa com a própria Matsushita, devido à animosidade criada na luta pelos direitos do M2 ano passado.”

Porém, pouco depois, a história finalmente teve um ponto final por conta de dois motivos. “Em primeiro lugar, a Sega queria ser a única com a marca M2, o que poderia ir contra as esperanças da Matsushita de firmar o M2 como um padrão com diversas outras companhias de hardware”, relata a Edge #32. “Segundo, embora os técnicos da Sega tenham ficado supostamente impressionados com o M2, eles não estão suficientemente fascinados para justificar sua implementação imediata.” Em declaração para a Edge #38, Trip Hawkins revelou que foram dados importantes passos para que o acordo fosse acertado. A Sega perdia muito dinheiro com o Saturn e faria total sentido que ela licenciasse a marca para a Matsushita, não faria? “Faz sentido para mim, e é por isso que tentamos fazer! Na maior parte do ano passado, a Sega estava interessada nisso, mas, no fim das contas, acho que o ego da Sega é ainda muito grande para permitir que eles acertem uma parceria com alguém”, conta Hawkins. O negócio tinha ido mesmo longe: “O acordo foi virtualmente fechado. Apenas

Exclusivo do Japão, mas com menus em inglês, *AutoBahn Tokio* até conseguia trazer umas horinhas de distração para quem já tivesse enjoado de *Crash 'n Burn* e *The Need for Speed*

Brain Dead 13 é uma animação interativa nem saiu originalmente em LaserDisc como Dragon's Lair e similares, aparecendo primeiro no PC, seguido pelo 3DO e outros consoles

ruiu no último minuto", revela. Para compensar, quem fechou um acordo com a Matsushita foi a Konami, que passaria a fabricar arcades com a tecnologia M2. A Capcom já despontava como outra softhouse a tomar o mesmo caminho.

Enquanto o M2 virava o centro das atenções, o 3DO perdia espaço no cenário 32-bit, com o Saturn, mesmo mal das pernas, e especialmente o PlayStation, que se consolidava no mercado. Para terminar de piorar, o aguardadíssimo Nintendo 64 estava perto do lançamento e, não por acaso, o console foi o destaque da E3 1996. Por incrível que pareça, o M2 se ausentou do grande evento realizado em maio e quem ainda sobreviveu era o 3DO, com seis jogos no estande da Panasonic que representariam a última leva de títulos do console. São eles: *Cyberdillo*, *Lucienne's Quest*, *Olympic Summer Games*, *Olympic Soccer*, *Obelisk*... "E, finalmente, há o *Ultimate Mortal Kombat 3* com 19 personagens, 2 chefes, 13 fases e uma variedade de modos de combate, incluindo um torneio com 8 jogadores. O jogo estava na feira e tem o lançamento previsto para agosto", conta a reportagem da revista 3DO Magazine #12. Era promissor, só que *Obelisk* virou *Beyond Time* e só saiu para PC e, como se sabe, nunca *Ultimate MK3* apareceu no 3DO. A versão chegaria tarde demais para melhorar o fraco desempenho do aparelho e seria ilusão achar que poderia salvar o console, mas um jogo de luta de uma franquia que não passou pelo 3DO como o *Ultimate MK3* poderia ser uma despedida digna. No Japão, por exemplo, o último título do 3DO foi o discreto *Ide Yousuke Meijin no Shin Jissen Mahjong*, lançado pela Capcom em 28 de junho, apenas cinco dias depois da chegada do Nintendo 64 ao mercado japonês. O sonho de Trip Hawkins de estabelecer um padrão global de multimídia com o 3DO chegava ao fim. "As coisas foram difíceis desde o começo porque o lançamento foi desorganizado. Ao longo de 1994 não estávamos investindo muito nele – e nem a Panasonic –, mas ainda estávamos tentando de um jeito ou de outro para continuar tentando. No início de 1995, percebemos que não havia jeito de fazermos dar certo e que era melhor desistir", analisa Hawkins à Edge #38.

Confirmando boatos, o uso de dois chips PowerPC 602 no M2 foi anunciado na revista Edge #37. Na entrevista para essa edição, Hiroyuki Sakai, desenvolvedor do estúdio Panasonic Wondertainment, soltou uma infame declaração: "Não sei as especificações exatas da Model 3, mas eu baseio minha opinião nas especificações anunciadas pela Sega a respeito do número de polígonos. Diante desse quadro, acho que as capacidades técnicas do M2 e do Model 3 podem ser considerados aproximadamente as mesmas". Hoje, comparar qualquer imagem de jogo do M2 com arcades belíssimos com a placa Model 3 como *Sega Super GT* ou *Virtua Fighter 3* é um insulto. O plano da empresa era lançar o M2 por um valor menor do que ¥34.800, preço original do PlayStation. Para o primeiro ano, a Matsushita estava

Para gravar os lutadores de *Way of the Warrior*, a Naughty Dog (a mesma de *Uncharted*) alugou um apartamento. A câmera tinha de ficar no corredor, fora da casa, para obter uma boa distância focal. A equipe do jogo nem ligou para os vizinhos, que viam várias pessoas vestidas de ninja

Com quatro veículos à disposição, *Return Fire* é um jogo estilo capture a bandeira, mesclando estratégia e ação. O modo multiplayer é viciante

***PO'ed* traz um arsenal de armas pouco convencional, com frigideira, facão e furadeira**

Assim como o Amiga CD32, o 3DO foi um dos poucos consoles com saída para conector S-Video, que oferece melhor definição de imagem e maior precisão de cores do que o cabo composto convencional

PLANOS ABORTADOS PARTE 3: ACESSÓRIOS CANCELADOS

Acessórios que foram exibidos ou citados, mas não lançados.

- Óculos 3D: na corrida pela realidade virtual, o 3DO chegou a ser apresentado com um óculos 3D na Winter CES 1993.

- Memory card: duas fotos do site 3dotoday.com mostram o que provavelmente foi o protótipo do Memory unit. A diferença para a versão final é que havia um Memory Card inserido em um periférico à parte do 3DO.

- Modem da Panasonic: uma foto de baixa resolução da internet comprova que a Panasonic também tinha planos online para o 3DO.

- Editor de vídeos e interface MIDI: "Diz-se que o sistema é capaz de editar vídeos de uma câmera de vídeo e processar som de instrumentos por meio de uma interface MIDI", revela reportagem do jornal The New York Times do dia 09/02/1993.

- Disk drive, impressora e DVD player: "Eles poderão comprar periféricos como um disk drive ou uma impressora; Eles poderão provavelmente adicionar até mesmo um player óptico de discos de DVD", afirma Trip Hawkins em entrevista para a revista Edge #10.

bastante otimista, estimando vender de 1 a 1,5 milhão de unidades e, se a produção permitisse, 2 ou 3 milhões.

Diferentemente da 3DO Company com o 3DO, a Matsushita não queria que o M2 tivesse recursos multimídia em um primeiro momento. "No lançamento, queremos o M2 no mercado como um videogame", garante Sakai. "Mas, por causa do potencial do hardware, podemos promover o aparelho em outras áreas após a data de lançamento. No futuro, nós definitivamente queremos conectar um player de DVD e estamos pensando em trabalhar também em ter como opção um modem." Cortando os laços umbilicais com seu antecessor, a retrocompatibilidade, outrora confirmada por Trip Hawkins, foi descartada por Hiroyuki Sakai. Apesar disso, a Matsushita não havia desistido do M2 como add-on do 3DO. "Estamos tendo coversas internas sobre a melhor forma de introduzir o acelerador do 3DO [ou seja, o upgrade M2 para aparelhos do 3DO já existente], mas nada foi decidido ainda", diz Sakai. O mesmo funcionário garantiu que o M2 teria mais títulos disponíveis para o lançamento do que o Nintendo 64, já que a Konami e a Capcom estariam desenvolvendo jogos para o sistema. Em 1996, aconteceu pela primeira vez a Tokyo Game Show no Japão no mês de agosto. Segundo a Edge #37, havia rumores de que a Matsushita exibiria o M2, o que não se confirmou.

1997: a trágica morte do M2

Em janeiro, embora a Samsung tenha dado para trás nos planos de fabricar o 3DO, a empresa coreana fez um acordo para formar uma nova companhia de semicondutores com a The 3DO Company. A associação teve a contribuição de US$ 30 milhões da Samsung e faria chips para computadores e outros produtos.

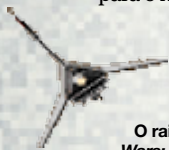
Aumentando ainda mais o hype pelo M2, aos poucos surgiam mais detalhes do aparelho, que em tese sairia no primeiro

Lucienne's Quest é uma daquelas raras pérolas dos tempos áureos dos J-RPGs. O problema é que o jogo da Micro Cabin deu o azar de sair em 1995, mesmo ano de *Chrono Trigger* e *EarthBound*

Não bastasse produzir jogos originais, a Crystal Dynamics presenteou o 3DO com uma adaptação caprichada de *Samurai Shodown*. Curiosamente, no Japão o jogo saiu com o mesmo nome – lá, o título é conhecido por *Samurai Spirits*

semestre de 1997. A revista Next Generation #26 confirmou o uso de dois chips PowerPC 602. O M2 poderia processar 1 milhão de polígonos por segundo, mas apenas metade disso com texturas e efeitos de luz. O design do console seria parecido com o Saturn, apresentando uma tampa para inserir o CD, slot para memory card de 128K, com a possibilidade de alcançar até 32MB. Já o controle... Seis botões faciais, dois de ombro, direcional digital na esquerda, direcional digital no meio... uma cópia descarada do controle do Nintendo 64. A Panasonic Wondertainment preparava dez jogos para o lançamento, e as third-parties Konami, Capcom e Warp, com o jogo *D2*, trabalhavam em títulos para o sistema. Até o dia 31 de março de 1997, a The 3DO Company foi responsável pelo suporte técnico das produtoras third-parties que estavam desenvolvendo para o M2; depois que esse prazo acabou, a Matsushita não avisou as softhouses sobre a adoção dos dois chips. Uma bagunça.

No dia 28 de abril de 1997, a The 3DO Company abandonou definitivamente a produção de hardware. "A 3DO Company e a Samsung anunciam hoje a execução de um acordo definitivo no qual a Samsung vai comprar o negócio de sistemas de hardware da 3DO por um valor de US$ 20 milhões", revelou o release de imprensa. A Samsung formaria uma empresa no Vale do Silício, e 75 empregados da The 3DO Company teriam cargos oferecidos para a nova empreitada. "Apesar de aprendermos nossas lições e feito dois negócios que deram lucros significativos, percebemos que o negócio de hardware é para grandes empresas como Samsung e Matsushita", comenta Trip Hawkins no release.

Já nessa nova fase, a The 3DO Company realizou um evento exclusivo em maio para imprensa chamado Summer Gamers Day para mostrar o tal *M2 Racing*, aquele mesmo da E3 1995, e um jogo de beisebol para o aparelho. O aguardado M2 em funcionamento ainda não estaria lá. "Entretanto, rumores circulando na indústria sugerem que a Matsushita pode fazer um anúncio completo sobre o lançamento do M2 – e com certeza sobre o futuro do formato – na E3 deste ano", informa a Edge #45. O problema é que a falta de clareza das intenções da Matsushita aumentavam as dúvidas e atrapalhavam o suporte das desenvolvedoras. "Apesar de a tecnologia M2 ter sido reformulada e de sua inegável posição como atual ponta de lança para o padrão da tecnologia 3D, há muito

O rail shooter *Star Wars: Rebel Assault* reconta muitos acontecimentos do *Episódio IV*, mas também tem um pouco de *O Império Contra-Ataca*

***Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels* mistura estratégia e tiros em primeira pessoa em uma jornada desafiante. Falamos do jogo na OLD!Gamer #7**

Com 4 CDs, a versão de 3DO de *The Daedalus Encounter* conseguia ser melhor que o original para PC: é mais rápida, mais bonita e sem os malditos bugs

Nascida no Havaí, a atriz Tia Carrere era uma musa nos tempos do *The Daedalus Encounter*, figurando em filmes como *Quanto Mais Idiota Melhor*

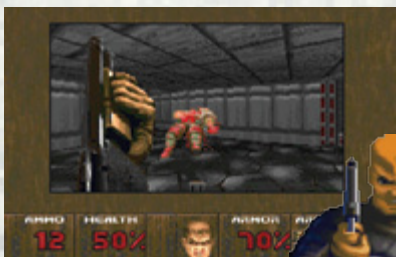
A continuação *D2* estava na metade do desenvolvimento quando o jogo foi cancelado. No fim das contas, o survival horror saiu para Dreamcast, mas o projeto começou do zero quando mudou de plataforma

O survival horror *D* chocou pelas cenas de canibalismo em FMV. Para que não houvesse o risco de o conteúdo ser censurado, Kenji Eno, criador do jogo, enviou para aprovação uma cópia sem essas polêmicas. Se o prazo do envio do master do jogo furasse, era necessário entregá-lo em mãos para o fabricante nos EUA. Sabendo disso, Eno atrasou de propósito, aproveitando a chance para entregar o master com todas as cenas perturbadoras

ceticismo em torno do M2. Muitos duvidam que o console vai ser lançado", reporta a Next Generation #30.

A revista não poderia estar mais correta em sua previsão e, em maio de 1997, antes mesmo da E3 daquele ano, o M2 foi cancelado. "As razões citadas para a decisão incluem a força irrepreensível da Sony no mercado de videogames e uma especificação técnica de hardware que teria dificuldade de competir com os próximos consoles das companhias rivais", informa a Edge #47. Para terminar de piorar a completa falta de planejamento da Matsushita: "A Edge entende que um anúncio oficial não vai ser feito pela companhia porque uma estratégia de lançamento no Japão nunca se tornou pública oficialmente". A Matsushita estava perdida e parecia não saber nem iniciar o projeto. "Finalmente o presidente industrial da Matsushita, anunciou no fim de julho que a tecnologia poderia ser usada em um aparelho multifacetado semelhante ao malfadado Pippin", completa à Next Generation #33.

Como se não bastasse a façanha de gastar US$ 100 milhões para comprar o M2, passar batido por todos os eventos de games em todo o mundo e desistir do projeto de maneira vergonhosa, a Matsushita teve a "incrível" ideia de revelar publicamente o M2... depois que ele foi cancelado! O público que compareceu ao evento Digitalmedia World Expo em novembro de 1997 na cidade de Tóquio, Japão, contou com a oportunidade única de testar o M2. "A Matsushita tinha cinco unidades do M2 à mostra, apesar do fracasso em anunciar oficialmente o aparelho até agora", conta a revista Edge #54. Na ocasião, foram apresentados: um impressionante jogo aquático estrelado por um golfinho com animação fluida e movimentos convincentes, o shmup *Memory Breaker* e o jogo de karaokê *Digital Dance Mix Namie Amuro*. Segundo a Matsushita, esses títulos serviram apenas para demonstrar o poder técnico do M2, já que ele seria destinado para outras aplicações sem relação com games como veremos a seguir, além de poder ter teclado e ser conectado em rede LAN.

Immercenary mescla sessões de tiro em uma realidade virtual simulada e cutscenes em FMV

Doom (esq.) e *Wolfenstein 3D* (abaixo) até apareceram no SNES, mas no 3DO os dois FPSs não tinham censura e eram muito mais fiéis ao PC

A baixa contagem de polígonos incomoda hoje, mas *Power Crystal*, do estúdio britânico Perceptions, fez barulho na época. Seria uma aventura estilo *Zelda: Ocarina of Time* para M2, rodando a 60 quadros por segundo

O legado do 3DO e M2

A Panasonic não botou tudo a perder, e lançou três aparelhos com a tecnologia do M2 para aplicações multimídia, promoção de vendas, apresentações de empresas e quiosques. Fora isso, a tecnologia é usada em muitas outras áreas, sendo empregada até em máquinas de vendas automáticas de bebidas no Japão. De tempos em tempos, protótipos do M2 ainda como videogame surgem nos sites de leilão na faixa dos US$ 10 mil.

A Konami foi a única que realmente desenvolveu arcades com a tecnologia M2, em um total de cinco títulos: *Tobe! Polystars*, *Total Vice*, *Heat of Eleven '98*, *Evil Night* e *Battle Tryst*. O designer de jogo Kenji Eno, falecido em 2013, que trabalhou no *D2* de M2 disse à Retro Gamer #91 que havia de 20 a 30 títulos originais japoneses em desenvolvimento para M2, uma quantidade muito maior de jogos revelados na época. A maioria dos projetos foi cancelada e, no caso, do *D2*, o título até saiu para Dreamcast, mas foi reformulado do zero. Em termos técnicos, Eno definiu o M2 como um "Nintendo 64 turbinado" e, em comparação, o "Dreamcast era de três a quatro vezes mais poderoso". Ou seja, o Hiroyuki Sakai da Matsushita estava viajando na maionese quando afirmou que o M2 se equiparava ao poderio técnico da placa Model 3 da Sega.

Apesar do fracasso, do prejuízo e da decepção do M2, a Panasonic ainda não desistiria totalmente dos videogames. Em uma parceria com a Nintendo, a empresa lançou apenas no Japão em 2001 o Q, um GameCube com player de DVD. Em 2011, entretanto, a Panasonic conseguiu repetir o vexame do M2, guardadas as devidas proporções. Anunciado em 2010, o Jungle seria um portátil da Panasonic voltado para jogatina online. Alegando "mudanças de mercado", a companhia cancelou o Jungle no ano seguinte.

Quanto ao Trip Hawkins, a The 3DO Company se manteve na ativa, lançando jogos da série *Army of Men* e *Might and Magic*, além de outros títulos. Em 2003, Hawkins criou a empresa Digital Chocolate, especializada em jogos para celular. Em 2012, porém, ele saiu do cargo de CEO, mantendo-se apenas como consultor da companhia. A história do 3DO deixou muitas lições para Trip Hawkins. "Quando ficou claro que o 3DO não era necessário na indústria para dar o impulso no progresso e que outras companhias como a Sony de fato ajudaram com grande sucesso a indústria para ir adiante, então foi possível para mim voltar ao meu primeiro amor – fazer jogos", analisa Hawkins à Edge #63, em entrevista

Produzido pela Take 2 Interactive, *Ironblood* prometia trazer 16 personagens jogáveis no M2, entre ladrões, paladinos, duendes, lobisomens e elfos

Lançado em 1996, *Captain Quazar* é um daqueles jogos com muitos tiros, ações e explosões em visão isométrica. Depois, o título ganhou uma versão para PC

Short Warp é uma coletânea de minigames bizarros que teve tiragem de 10 mil unidades. Cada cópia foi manualmente numerada pelo criador do jogo, Kenji Eno

A The 3DO Company tinha um sistema próprio de classificação indicativa no qual as próprias publishers determinavam a faixa etária dos jogos. Depois, com a criação da ESRB em 1994, o sistema foi completamente abandonado

Sem o menor pudor, o controle do M2 imitava o competente controle do Nintendo 64. O único resquício de originalidade é o jog shuttle em volta do direcional digital, que, em tese, poderia controlar o playback de um vídeo ou áudio em diferentes velocidades, ainda naquele pensamento de o console ser um aparelho multimídia

publicada em 1998. Segundo ele, não pesou o apoio maciço das principais third-parthies para o console da Sony. “Não acho que de modo algum foi determinante. Acho que se você falar com um monte de pessoas agora e fazer comparações ponderadas, acho que você vai encontrar pessoas que de modo geral ficaram satisfeitas com nosso suporte de third-parthies”, diz Hawkins, provavelmente discordando de quem jogou *Final Fantasy VII*, *Resident Evil*, *Metal Gear Solid* e outros jogos que fortaleceram a marca PlayStation no mercado. “De fato, alguns executivos da Sony me falaram que eles copiaram elementos do programa de licenciamento que nós fizemos.”

O que poderia ter sido feito então para o 3DO alcançar o status que o PlayStation conseguiu atingir? “Apontaria três coisas que acho que foram críticas para como as coisas aconteceram. Uma é que acredito que a Sony a Nintendo têm estratégias de negócios muito detalhadas que são orquestradas por uma empresa. Na indústria isso é uma grande vantagem. Foi muito difícil com o 3DO orquestrar uma federação de empresas”, comenta, mostrando que o modelo de formato unificado que era promissor na teoria se mostrou utópico na prática. “O segundo fator é que nós adotamos a tecnologia CD-ROM muito precocemente. Com o 3DO adotando essa tecnologia tão cedo, foi muito mais caro e, em retrospecto, agora provavelmente diria muito caro.” Tempos depois, lá pelos idos de 1996, o custos baixaram, mas o 3DO já tinha perdido a chance de conseguir alguma coisa. “Outra coisa que foi um grande problema no ponto de vista do preço, foi o custo da memória. Um sistema 32-bit como o 3DO usou um monte de RAM a mais que a geração anterior, em parte porque estávamos usando o CD”, diz.

Embora do ponto de vista mercadológico o 3DO seja um fracasso, o console conseguiu atingir grandes avanços em um período de vida de cerca de três anos, com cerca de 200 jogos lançados, alguns deles clássicos eternos, como *Road Rash*, *The Need for Speed* e *Gex*. O 3DO pagou o alto preço da inovação e muitos conceitos, mesmo que não concretizados, podem ser encontrados atualmente em consoles modernos.

M2 Racing virou *World Championship Racing* e depois *IMSA Racing*. Uma ISO da versão beta do jogo de corrida do M2 a ser compartilhada na internet em 2010

Na E3 1995, este FPS do M2 arrancou gritos do público. Mal eles sabiam que era tudo CG

ClayFighter 3 seria lançado para M2, mas a falta de definição da Matsushita levou a Interplay a aproveitar parte do projeto no *ClayFighter 63 1/3* de Nintendo 64

Um intrépido herói que entrou de corpo e alma nos calabouços

King's Field

Os calabouços mais inóspitos dos anos 90

Por Douglas Pereira

Dos jogos atuais que trazem aquele sentimento antigo de desafio, de não estar sempre certo do que fazer e tomar riscos sem interrupções a cada passo, nenhum é tão bom quanto *Dark Souls*. Engana-se quem acha que esse foi apenas um golpe de sorte por parte da From Software. A tradição do estúdio japonês nesse tipo de jogo sombrio, difícil, complicado e metódico é antiga, e marca o início da From na criação de jogos com *King's Field*, no primeiro PlayStation.

A From Software foi fundada em 1986, mas inicialmente não produzia jogos. Cuidava de software de negócios para empresas de médio porte. Aparentemente era um trabalho lucrativo, pois a companhia se manteve desse jeito até 1994. Com o anúncio do PlayStation, a From decidiu expandir as atividades e entrar no mercado de videogames, e já estrearam com uma série que se tornou relativamente popular: *King's Field*.

KING'S FIELD

- **Ano:** 1994 (Japão)
- **Publicação:** From Software
- **Desenvolvimento:** From Software
- **Plataformas:** PlayStation e PlayStation 3 (PlayStation Network)

King's Field foi o jogo de estreia da From e pode ser considerado também um título de lançamento do PlayStation – foi às lojas duas semanas depois da chegada do videogame da Sony ao Japão. Este primeiro jogo jamais saiu no Ocidente nem tinha textos em inglês – embora uma tradução não oficial tenha sido feita pelo americano John Osborne e esteja disponível desde 2006.

Dá para classificar o jogo como um dungeon crawler em primeira pessoa (quase como um *Elder Scrolls* japonês para consoles dos anos 90, se é que isso faz sentido), porém *King's Field* funciona de uma forma absurdamente metódica. De maneira proposital (ou assim esperamos), seu personagem tem uma animação de ataque estupidamente lenta e direta, e isso é meio que o bastante para se virar contra os inimigos espalhados pelas cavernas e afins. Tais oponentes também têm movimentação muito precária. Na época, qualquer jogo 3D num console impressionava, mas, olhando friamente, as animações possuem uma qualidade de demonstração velha, ou dá a impressão daqueles jogos falsos que apareciam em telas que tentavam simular jogos 3D em programas de televisão – uma espadinha batendo em esqueletos num cenário vazio.

Isso torna os combates diferentes do que vemos em outros jogos. Nesse período pré-*Ocarina of Time* – antes do conceito de travar a mira se difundir – você tinha de lidar com um protagonista lento pra caramba enfrentando inimigos que o matam com uns dois ou três golpes. A solução então era andar em círculos em volta deles. Sabe, seus oponentes definitivamente não são muito espertos, e na verdade são ainda mais lentos para virar, portanto basta rodeá-los e o jogo de repente fica bem mais acessível. Não que controlar essas voltas seja tão simples, pois estamos falando de uma época em que o DualShock nem existia. Aliás, nenhum dos três jogos da série para PS1 tem controles analógicos.

Mas o legal mesmo em *King's Field* era explorar os cenários, que de alguma forma conseguiam passar uma sensação claustrofóbica e sombria. Por mais que os inimigos fossem basicamente apenas bichos estranhos e um monte de caveiras genéricas, coisas como salas apertadas e tetos baixos davam aos monstros um destaque maior na tela, especialmente em *King's Field II*.

Encontrar corpos caídos no chão diz muito a respeito dos perigos do local que o jogador está pisando

Visual feioso? Dê um desconto, o jogo é de 1994, nos primórdios dos gráficos poligonais no PlayStation

Em compensação, a From Software conseguiu resultado melhor no modelo poligonal da porta

KING'S FIELD II

- **Ano:** 1995 (Japão) e 1996 (EUA)
- **Publicação:** ASCIIWare
- **Desenvolvimento:** From Software
- **Plataformas:** PlayStation e PlayStation 3 (PlayStation Network)

O segundo episódio chegou apenas seis meses depois. Dá para dizer que na época era muito mais rápido fazer novos jogos, porém o salto na qualidade foi tão grande que torna o feito bem mais impressionante. *King's Field II* na verdade aterrissou com o nome de *King's Field* em seu lançamento no Ocidente, aumentando aquela lambança de nomes que acontecia nos anos 90. Então sim, este é o *King's Field* que tantos conhecem.

E não é à toa que o jogo é lembrado até hoje, sobretudo nestes tempos de *Dark Souls*. Muito do que vemos nos complicados jogos da From atual já aparecia há quase duas décadas em seus primeiros trabalhos. Além de só ter marcadores de HP/MP e uma bússola na tela, era necessário administrar barras de estamina e de magia, bem como encontrar inúmeras partes de armaduras para várias regiões do corpo. Os inimigos podiam acabar com toda sua energia com apenas uns dois golpes, usando padrões de ataque definidos e sem muita variação. Matar os oponentes ainda se resume a circular e bater nas costas deles, embora alguns tenham animações que dificultem esse método. Aliás, certos monstros parecem não morrer nunca, especialmente aqueles maiores, que ficam na frente de passagens. É bem feio ver batalhas não tão épicas e quase em câmera lenta que duram uns dez minutos, mesmo que a tensão de poder morrer a qualquer momento mantenha você concentrado.

Dá para andar numa boa na água rasa. Mas, se você pisar na parte profunda, adeus

O maior charme de *King's Field II* é a sensação de claustrofobia e de estar literalmente perdido em uma série de cavernas gigantescas. Enquanto o primeiro e o terceiro jogo são meio desajeitados nessa parte, *KFII* acerta perfeitamente, apesar de todas as limitações. Contribuem para isso também as músicas, que enchem a paciência depois de um tempo (não há muitas delas e o loop é rápido), porém dão o clima ideal para o tom sombrio do jogo, e o fato de que não há uma tela de loading sequer durante o jogo todo.

É um jogo que não envelheceu bem e em sua época havia várias alternativas melhores no PC, mas *King's Field II* tem sua importância na era do primeiro PlayStation e, somente no Japão, foi relançado em 2001 como parte da coleção PlayStation Books e na PlayStation Network.

Duas caveiras prontas para fazer picadinho do protagonista. Difícil sair dessa

Com tantos monstros à solta, o rapaz não parece preocupado em sua pescaria

KING'S FIELD III

- **Ano:** 1996 (Japão e EUA)
- **Publicação:** ASCIIWare
- **Desenvolvimento:** From Software
- **Plataformas:** PlayStation e PlayStation 3 (PlayStation Network)

Depois de saber um pouco mais da trama, o jogador recebe a espada Excellector

Lançado dez meses depois do antecessor, *King's Field III* (*King's Field II* nos EUA) tinha a ideia que deveria: ser maior e mais variado. A From fez exatamente isso, mas não acertou tanto na execução. A tal sensação de estar preso e perdido foi embora, já que os cenários ficaram maiores e mais temáticos – todas aquelas paredes cinza iguais davam um ar mais solitário, ainda que essa provavelmente não fosse a intenção. Esses lugares espaçosos geralmente pareciam mais vazios do que deveriam – meio sem graça. O esquema de apenas rodear os inimigos mudou... de um jeito bem bizarro. Em *KFIII*, se o jogador corre em círculos ao redor do inimigo, ele eventualmente gira mais rápido e alcança sua velocidade, impedindo que você ataque as costas. Só que, se o jogador começar a girar para a outra direção, a rapidez do monstro volta ao normal. Então a diferença é que não é possível ficar girando para o seu lado favorito. Só isso. Hoje disponível na PlayStation Network nipônica, *King's Field III* não é tão legal quanto o jogo anterior ou o posterior. Dá até para dizer que era um protótipo do que viria a ser *King's Field IV*, mas não merece ser muito lembrado.

Não subestime as plantas: elas podem ser terrivelmente chatas de enfrentar

CERTA LIGAÇÃO

Assim como nos atuais *Demon's Souls* e *Dark Souls*, a história de *King's Field* é contada pelos cenários e itens, em vez de diálogos e cenas. Na verdade, o jogo se preocupa mais em dar detalhes sobre o mundo do que criar um enredo específico. Apesar de não ter muito para falar dentro do jogo, há uma trama de fundo (geralmente explicada no manual) que, de certa forma, liga os três jogos de PlayStation.
No primeiro jogo, você controla John Alfred Forester, um espadachim que procura seu pai em um cemitério amaldiçoado no reino de Verdite, onde muitos já pereceram. No segundo *King's Field,* você é um guerreiro chamado Alexander, amigo de infância de John Alfred, agora rei de Verdite. Sua missão é encontrar a sagrada Sword of Moonlight, que foi roubada por um homem vindo do reino de Melanat. Seu navio naufraga próximo a Melanat, e Alexander acorda na praia, sozinho. O terceiro jogo começa uns anos depois do segundo, e você controla Lyle, filho de John Alfred, que foi possuído e selado por Alexander, que morreu. Lyle, junto com sua fiel espada Excellector, é o único que pode trazer a paz de volta ao reino de Verdite e ao mundo de Valicia. O quarto jogo não tem nada a ver com os outros, e não é preciso achar o manual para saber o que aconteceu.

Mesmo nos anos 90, ainda precisávamos de uma dose de imaginação para o rosto da mulher

KING'S FIELD IV

- **Ano:** 2001 (Japão) e 2002 (EUA)
- **Publicação:** ASCIIWare
- **Desenvolvimento:** From Software
- **Plataforma:** PlayStation 2

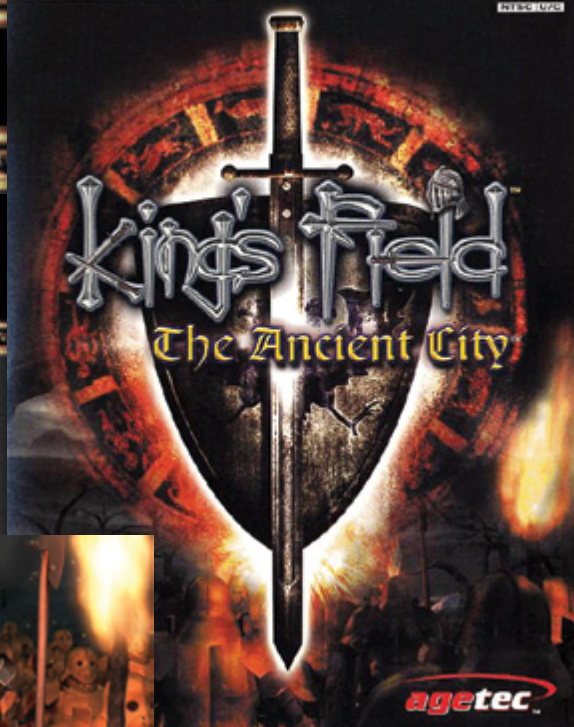
O último *King's Field* levou a série ao seu ápice no PlayStation 2. O mundo mais cativante e maior – conseguindo manter o foco em ambientes opressores, diferentemente de *King's Field III* – era interessante, mas a velocidade do personagem diminuiu. Os gráficos também não são grande coisa, e os NPCs continuavam sem ter olhos, por algum motivo. Porém, sabemos que quem lê esta revista não se importa com isso. O mais desagradável, na verdade, era a animação, basicamente a mesma do PlayStation, com o braço descendo em linha reta do jeito mais "nunca programamos em 3D" possível.

Apesar disso, para quem curte os predecessores, *KFIV* (chamado de *King's Field: The Ancient City* nos EUA) é o mais ambicioso e talvez o mais recompensador da série – foi o último jogo original da franquia. Depois vieram dois títulos bem vagabundos para PSP que não têm nada a ver com o estilo dos outros jogos. Isso não significa que a From abandonou a ideia de jogos em primeira pessoa, já que *King's Field* ganhou um sucessor espiritual em pouco tempo: *Shadow Tower Abyss*.

Uma legião de pessoas com tochas nas mãos nunca é um bom sinal

Gosmas vermelhas rastejantes tiraram toda a tranquilidade do ambiente

PARA GUARDAR

Em 2007, em comemoração ao vigésimo aniversário da desenvolvedora From Software, foi lançada somente no Japão uma coleção especial chamada *King's Field: Dark Side Box*. Era uma caixa bonita para PlayStation 2, contendo os discos de *Kings's Field I* a *IV*, mais os dois jogos *Additional* de PSP, um CD com uma seleção de músicas dos jogos intitulado *King's Field Best Sound Track*, um livro de arte da série e até os manuais originais. A coletânea saiu somente no Japão, mas pode ser encontrada em sites de leilão virtual por cerca de US$ 300.

DO CAMPO PARA A TORRE

Na verdade, o primeiro *Shadow Tower* é de 1998, para PlayStation. É uma cópia de *King's Field* feita pela própria From, mudando o cenário para algo mais macabro e também piorando certas coisas da outra série – como vimos diversas vezes, não é fácil acertar a fórmula de ser difícil de propósito, sem transformar isso em um jogo ruim. Esta primeira versão foi lançada no Ocidente no ano seguinte e não fez muito sucesso em lugar nenhum.

Já Abyss parecia mais como uma sequência de *King's Field*. O clima medieval deu espaço de vez para o tom

A evolução gráfica do *Shadow Tower* (foto) em relação ao *King's Field* é imensa

SWORD OF MOONLIGHT: A KING'S FIELD MAKING TOOL

E se o último *King's Field* já saiu há tanto tempo, isso não significa que não existam novos jogos por aí. Lançado em março de 2000 para computadores, *Sword of Moonlight: King's Field Making Tool* é isso mesmo que o título diz: uma ferramenta para criar *King's Field*, feita pela mesma From Software. Seria isso o que o aspirante a designer de jogos sempre sonhou na vida: produzir o seu próprio *King's Field*? O programa era raro até no Japão e vendido a um preço alto. Hoje em dia, cópias originais se tornaram difíceis de encontrar. No Ocidente, é simplesmente impossível de achar. Para piorar, obviamente tudo está em japonês, e a interface definitivamente não é muito amigável mesmo para quem lê o idioma.

Até o fim da década passada, não existia uma tradução decente de *Sword of Moonlight*. Uma adaptação completa só foi feita por um fã nos idos de 2009. Mesmo assim, vários aventureiros criavam guias e se viravam como podiam com a versão japonesa. *SoM* vem com uma série de executáveis que cuidam de diferentes partes da concepção de um *King's Field*. É possível colocar texturas próprias, criar inimigos, espalhar lojas e NPCs pelos cenários que você criou etc. Dá para fazer jogos bem ao estilo dos primeiros títulos da rede PlayStation Network, a diferença é jogar no PC e sem suporte a mouse – porém de maneira ideal você estaria jogando com um controle. Por mais que os parâmetros do personagem sejam ajustáveis, não pense que dá para transformar isso em um *The Elder Scrolls*, com mecânicas mais ágeis – o sofrimento proposital faz parte do negócio. Os gráficos são melhores que dos três primeiros jogos – porque não dá para ficar pior –, mas seguem o padrão *King's Field*. Como o tamanho das texturas é limitado, o que vemos são visuais esticados e repetidos com a qualidade do *Quake* original.

Uma arma com olho lembra... *Thundercats*?

mais dark, com monstros bizarros e uma dungeon que tentava passar isolamento e terror a cada sala. *Abyss* tinha elementos próprios que ficavam num meio termo entre *KF* e *Demon's Souls*, como a coleta de almas para ficar mais forte (embora não fossem níveis de fato), e outros que só ficaram por ali mesmo, como armas de fogo e coisas mais modernas, que não combinam com os jogos de dungeon da From. Era uma experiência manchada por alguns sistemas mal equilibrados, como os equipamentos que quebravam muito rápido, e é meio difícil de aceitar os controles duros e esquisitos (principalmente hoje em dia), mas foi um jogo bom para quem curte o gênero dungeon crawler. Uma versão ocidental de *Shadow Tower: Abyss* estava quase pronta, porém a Agetec, publisher do jogo na época, desistiu do lançamento em cima da hora. Não é tão simples encontrar uma cópia por aí. Caso consiga, saiba que existe uma tradução feita por fãs e que ela não é ruim.

Desde então, a From nunca mais lançou um jogo desse tipo. *Demon's Souls*, lançado em 2009, introduziu sistemas novos, herdou alguns de *King's Field*, e mudou para a visão em terceira pessoa, e não há sinais de que o estúdio queira voltar atrás, pelo menos na prática. O máximo que temos é uma afirmação de Masanori Takeuchi, líder de pesquisa e desenvolvimento da From, dizendo que a empresa gostaria de revisitar *King's Field* um dia – isso pouco depois de falar sobre o interesse no mercado de tablets e smartphones.

Apesar da aparente sonolência, o desanimado homem que aparece no *King's Field IV* abre o bico se você tentar falar com ele

DuckTales
716167
167671

Como um furacão, o adorável jogo de plataforma da Capcom mostrou que os caçadores de aventuras do desenho animado também são grandes figuras nos videogames

Por Alexei Barros

Lá no final da década de 80, a Capcom aproveitou a imensa base instalada de jogadores do NES, dando início a uma parceria com a Disney para produzir jogos de plataforma licenciados. *DuckTales*, o primeiro dessa leva, ainda é o mais icônico: o capricho em cada pixel, a inspiração musical e o gameplay bem planejado fizeram dele um dos melhores jogos para um aparelho já inundado de clássicos. Não por acaso, *DuckTales* ganhou, em 2013, um remake para reforçar as memórias das tardes descompromissadas, em que bastava assistir a desenhos animados ou jogar games para viajar pelo mundo com caçadores de aventuras.

Rico em todas as mídias

A primeira coisa que vem à mente com *DuckTales* é o saudoso desenho animado, exibido no Brasil em diversos períodos por diferentes canais, com mais notoriedade o SBT. A animação mostra as peripécias do Tio Patinhas, o pato mais rico do planeta, na companhia dos três sobrinhos-netos Huguinho, Zezinho e Luizinho. Explorando vários locais do mundo, a trupe busca tesouros para aumentar a riqueza do Tio Patinhas. Graças à Capcom, o NES embarcou nessas loucas jornadas em 1989.

Bengala multiúso

A Capcom mostrou que não veio para brincadeira com *DuckTales* e se esforçou para criar um jogo que não segue o arroz com feijão dos jogos de plataforma que imitaram porcamente o *Super Mario Bros*. Isso pode ser notado logo de cara: à moda de *Mega Man*, *DuckTales* não possui uma ordem lógica de fases com desafio crescente. Elas podem ser escolhidas livremente, e a diferença principal é que o jogador precisa terminar todos os estágios com as vidas concedidas no início, já que, se você tiver finalizado um dos níveis e morrer, todo o progresso será perdido.

The Amazon, Transylvania, African Mines, The Himalayas e The Moon. Cada um desses cinco estágios traz um chefe, e o prêmio por derrotá-los é uma relíquia. Ao selecionar a fase, o Tio Patinhas entra em ação com a sua bengala. Pular diretamente em cima dos inimigos faz o personagem perder, na dificuldade normal ou difícil, um dos três pontos de HP (que podem chegar a cinco, se o jogador coletar as esferas que aumentam o total de energia). É quase um milagre: o velho que depende de uma bengala para andar, pode sustentar todo o seu corpo no bastão de madeira para bater na cabeça dos gorilas, cobras e robôs, ainda continuar pulando e atingir alturas mais elevadas e até cruzar terrenos cheios de espinhos. Basta apertar o direcional para baixo e o B para fazer isso. A não ser que os espinhos estejam no teto: daí o pula-pula deve ser usado com precaução, ajustando a altura do salto. A bengala também quebra blocos e baús que revelam moedas de invencibilidade temporária, diamantes e apetitosos sorvetes e bolos. Ao passar por diversos cantos dos ambientes, esses itens são igualmente despejados, desaparecendo em pouco tempo se não forem coletados pelo jogador.

Se o Tio Patinhas se aproximar de um bloco quebrável, a bengala ganha outra função: a de taco de golfe, destruindo os blocos à frente dele. A mesma tacada pode ser aplicada em tonéis espalhados pelas fases, o que possibilita usá-los para atingir pontos mais elevados e áreas secretas "estilo *Super Mario Bros.*", passando por cima do cenário. Ou ainda em pedras, que, podem acertar baús no alto da tela ou morcegos, deixando-os desnorteados. Caso a tacada seja desferida em uma parede ou outro obstáculo indestrutível, o que se vê é uma animação que mostra o esmero da Capcom: os olhos dele tremem, como em uma cena típica de desenho animado. O Tio Patinhas

- **Ano:** 1989
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** NES
- **Versão:** Game Boy

Ao descer o cipó, o Tio Patinhas segue para a área subterrânea da fase The Amazon, onde há diversas aranhas e espinhos

AVENTURA ESQUECIDA

Fora o *DuckTales 2*, outro jogo do mesmo universo foi lançado para os computadores PC, Mac OS 8, Amiga, Commodore 64 e Apple II: *DuckTales: The Quest for Gold*, desenvolvido pela Incredible Technologies, sem nenhum envolvimento da Capcom. Felizmente, as franquias da Disney não eram de exclusividade de uma única produtora, haja vista o *Castle of Illusion*, que é mais ou menos da mesma época e foi feito pela Sega.

Nesse jogo, o Tio Patinhas pode viajar para cerca de 30 lugares diferentes. O melhor é que as viagens para esses locais são jogáveis, com o controle do avião do Capitão Boeing. Chegado ao destino, há três tipos de gameplay: plataforma, com os três escoteiros; fotografia de animais, com a Patrícia; e exploração de cavernas com o Tio Patinhas acompanhado das quatro crianças.

ainda mostra que está em boa forma ao subir em cipós, cordas e correntes e ao entrar em carrinhos de mina, que exigem reflexos rápidos para baixar a cabeça em trechos apertados – inegável certas semelhanças com *Donkey Kong Country*, veja só.

Desbravando o mundo (e a Lua também)

Como dito anteriormente, *DuckTales* não segue o padrão comum de design de fases, e cada estágio flerta com a não linearidade do estilo Metroidvania, embora não seja propriamente um Metroidvania. Sem nenhum mapa de referência, a ordem é explorar os ambientes, tendo de decorar onde passou ou não, com a antiga crueldade do limite de tempo. Na real, a única fase em que o jogador precisa de itens para acessar novas áreas é a The Moon. Lá, o Tio Patinhas coleta uma chave, que permite pegar o controle remoto, que, por sua vez, vai ativar a armadura do Robopato, super-herói de Patópolis. Assim, ele vai destruir uma barreira que permite entrar em uma área subterrânea. Fora isso, há uma rápida transição entre duas fases, no momento em que um bloqueio da African Mines só pode ser aberto com uma chave que ficou na Transylvania. Na verdade, trata-se de uma exceção, porque normalmente não é possível voltar para as fases finalizadas. De resto, o acesso para diferentes locais da fase é livre. Na Amazon, por exemplo, há uma caverna repleta de aranhas e espinhos que não precisa ser visitada. Para evitar o desperdício de vidas, o jogo oferece a possibilidade de sair dos estágios nos trechos em que o Capitão Boeing aparecer. Se porventura o dígito da dezena de milhar de pontos for “7” (como $ 170.000), o Tio Patinhas é transportado para a fase bônus nas nuvens, em que o Professor Pardal, de sua aeronave, atira diamantes para serem coletados. Os sobrinhos-netos e ainda a Patrícia aparecem em locais inesperados das fases para dar dicas; a avó da menina

O Zezinho não está de roupa azul como deveria. E para saber quem é quem?

A pedra está estrategicamente posicionada para o Tio Patinhas dar uma tacada e derrubar o baú no teto da fase

DUCK PRESS

SCROOGE REMAINS THE RICHEST DUCK IN WORLD.

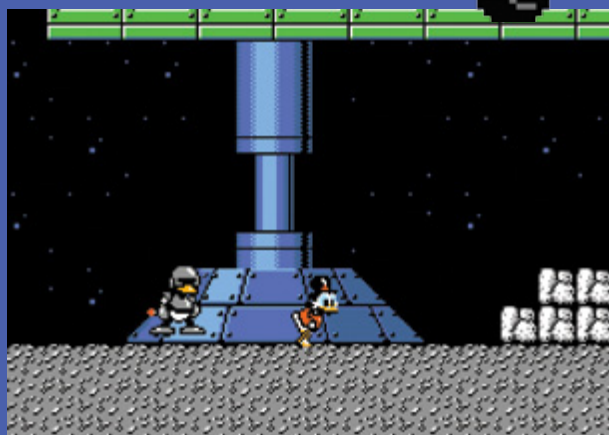
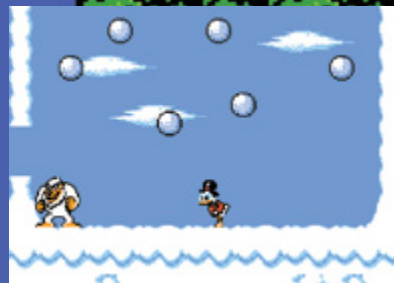
DARING EXPLORER SCROOGE MCDUCK HAS FOUND THE FIVE LEGEND-ARY TREASURES MAKING HIM THE RICHEST DUCK IN THE WORLD.

YOU'RE AN EXPERT TREASURE HUNTER.

TOTAL MONEY $ 7281000

A matéria do jornal Duck Press sobre a riqueza do Tio Patinhas ajuda a inflar o ego do velho ganancioso

e governanta do Tio Patinhas, a Madame Patilda, atira sorvetes que recuperam a energia; e Bubba, pato das cavernas, além do já citado Robopato, ajudam o Patinhas em diferentes momentos da aventura.

Até como forma de compensação do desafio que os perigos comuns dos estágios proporcionam, os chefes não exigem grande estratégia, abrindo a guarda para as bengaladas do Tio Patinhas. Após terminar as cinco fases, o Tio Patinhas deve retornar para a Transylvania, onde ele enfrenta o Dracula Duck, que pede um tempo maior de aprendizagem do padrão de ataques. No final, o Tio Patinhas precisa vencer uma corrida com o seu rival Mac Mônei, o segundo pato mais rico do mundo, ajudado pela Maga Patalógika. Há três finais, com mínimas variações entre eles, que dependem do total de dinheiro acumulado durante o jogo e da coleta de dois tesouros secretos, um na African Mines e outro na The Moon.

Tecnicamente, o jogo teve o privilégio de sair já próximo dos anos 90, quando os produtores de NES (os talentosos, no caso) dominavam a parte técnica do console e caprichavam no lado artístico. Embora o cenário da The Amazon seja um azulão só, a área subterrânea da civilização antiga simula pedras amontoadas, com ramificações de vegetações. Nas regiões ao ar livre da The Himalayas, há nuvens e, nas cavernas de gelo, o fundo com tons de azul escuro dão mais profundidade. Ainda que o NES não seja capaz de efeitos de transparência, os blocos e pisos de gelo enganam muito bem. O único preço a se pagar por isso é o maldito flicker, o pisca-pisca de gráficos causado por falta de memória que acontece com muita frequência ao longo do jogo. Para a trilha sonora, a Capcom foi além do que um jogo licenciado precisava. Muito além. Da tradução para chiptune da música de abertura de Mark Mueller passando pelos temas de fase, *DuckTales* proporciona um banquete musical com composições animadas, deixando uma dose de mistério no tema da Transylvania. E, claro, o tema da The Moon é simplesmente soberbo – as faixas são obra do pouco conhecido Hiroshige Tonomura, que depois se mudou para a Taito. Por tudo isso, *DuckTales* virou um dos grandes jogos 8-bit, encabeçou uma lista de adaptações da Capcom de desenhos da Disney que continuou no Super Nintendo e também rendeu uma sequência em 1993, a qual abordaremos em outra oportunidade. Enquanto isso não ocorre, veja como o jogo foi melhorado em todos os sentidos no *DuckTales: Remastered*.

A fase The Hymalaias traz uma dificuldade extra: se o Tio Patinhas pular com a bengala no chão, ele vai afundar na neve em vez de saltar de novo

A fase lunar é uma das mais inspiradas do jogo, graças ao design dos cenários, variedade de ambientes e principalmente pela música memorável

NO PREJUÍZO

Com o sucesso cada vez maior do Game Boy, o portátil também ganhou a sua própria versão do *DuckTales*. Essa adaptação apresenta as mesmas fases do NES, mas com um design bastante modificado, o que por si só justificaria que os fãs do original dessem uma conferida. No entanto, o jogo possui problemas na detecção de colisão e as músicas nem de longe foram bem adaptadas e soam como meras caricaturas das versões de NES.

A aliança entre a Maga Patalógika e o Mac Mônei não é explicada no jogo

UM REMAKE DE MESTRE

- **Ano:** 2013
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** WayForward Technologies
- **Plataformas:** Xbox 360 (Xbox Live Arcade), PlayStation 3 (PSN), Wii U (Nintendo eShop) e PC (Steam)

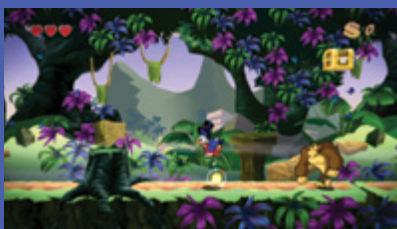
Desde 2010 a Capcom discutia com a Disney a possibilidade de refazer o *Ducktales* de NES. O projeto começou de fato em meados de 2011 sob os cuidados do estúdio WayForward Technologies, que fez um trabalho louvável no *DuckTales: Remastered*, mantendo a simplicidade do gameplay 8-bit formatada para os padrões gráficos atuais.

Depois de ouvir o som da vinheta antiga da Capcom, surge uma versão moderna do tema dos *DuckTales* mesclada com chiptunes 8-bit. *DuckTales: Remastered* apresenta uma inédita fase introdutória, a Money Bin, ambientada, como o nome diz, na Caixa Forte do Tio Patinhas que está dominada pelos Irmãos Metralha. Com a ajuda do Leopoldo, o mordomo ausente do jogo de NES, o Tio Patinhas derrota um Metralha de capacete e recupera a tranquilidade do lar, preparando-se para viajar pelo mundo em busca dos cinco tesouros (os dois secretos foram excluídos).

A fim de explicar melhor as coisas, o remake traz cutscenes divertidas com toda a trupe e, talvez pelo fato de a dublagem não ter sido planejada desde o início, não há nenhuma tentativa de sincronizar o movimento da boca com as vozes. De qualquer forma, é elogiável o esforço em reunir a maioria dos dubladores originais remanescentes do desenho, apesar de pouco apelo nostálgico para o contexto brasileiro, acostumado com as vozes da Herbert Richers. Nesse revival, a Capcom chamou até o Alan Young, que, com mais de 90 anos, dubla o Tio Patinhas novamente sem denotar a idade nas falas.

Na sala de seleção de fase, o depósito de moedas

No remake, houve a preocupação de explicar como o Tio Patinhas consegue respirar normalmente na Lua – com chicletes mastigáveis

foi criado no jogo sem nenhum motivo específico senão para permitir que o Tio Patinhas nade em sua própria fortuna. Enquanto os personagens ficaram fantásticos nas animações bidimensionais, os cenários, desenhados pelos artistas da Disney Mike Peraza e Rick Evans, ganharam um interessante efeito de profundidade, com múltiplas camadas de fundo. Os cinco estágios passaram por um processo de reformulação: o limite de tempo, ainda bem, foi excluído, e, para sair da fase, não é preciso procurar pelo Capitão Boeing – basta pausar e dar o fora. Cada nível agora possui um mapa estilo Metroidvania para consultar a localização de itens importantes, e o jogador precisará utilizá-lo porque a WayForward incluiu elementos que forçam a exploração cuidadosa do cenário. Na The Amazon, por exemplo, foram espalhadas oito moedas pela fase que precisam ser coletadas para seguir adiante. Os chefes eram extremamente simplórios no original? Pois no remake os combates foram reformulados, e eles apresentam padrões de ataque que demandam certa estratégia para derrotá-los. Ao completar as cinco fases, a aventura não volta para a Transylvania como no NES e, sim, o jogo introduz o inédito estágio vulcânico Mount Vesuvius. À medida que avança,

As cavernas da African Mines são sonorizadas por um dos melhores arranjos do remake: uma deliciosa versão jazzística com pegada funk

UM TESOURO DO TIO PATINHAS

Para promover o remake, a Capcom enviou lancheiras temáticas para 150 veículos nos Estados Unidos. Como mostram as fotos dos kits recebidos pelo MTV Multiplayer e EGM Now, cada lancheira contém: um certificado de autenticidade; um catálogo de jogos antigos da produtora (com *Mega Man*, *Mega Man 3*, *Street Fighter 2010*, *Bionic Commando* e *Ghosts 'n Goblins*); um cupom falso de desconto do queijo verde da longevidade (um dos tesouros do jogo); uma propaganda fictícia falando sobre o lançamento do cassete e do CD de músicas com artistas como Michael Quackson; e, mais importante, uma cópia do cartucho do *DuckTales* de NES na cor dourada que realmente funciona. Daqui a alguns anos isso pode valer uma fortuna. Antes que você nos envie ameaças de morte à procura dessa relíquia digna da coleção de tesouros do Tio Patinhas, somente os veículos americanos foram agraciados com o presente, nenhum brasileiro participou.

A fase da Transylvania ganhou uma área externa no remake sob muita chuva

O *DuckTales: Remastered* está à venda nas principais redes digitais, mas a Capcom também lançou para PlayStation 3 uma versão para varejo com código para download. Como bônus, o jogador recebe um broche do Tio Patinhas

o jogador pode comprar bônus variados desbloqueáveis, entre eles as músicas do talentoso compositor Jake Kaufman (*Contra 4* e *Double Dragon Neon*). Não contente em arranjar os temas originais com suprema competência, ele criou incríveis temas novos para as fases Money Bin e Mount Vesuvius, também disponíveis em adoráveis versões chiptune.

Por tapar todos os buracos, aparar arestas e aumentar a nostalgia pelo desenho, *DuckTales: Remastered* mostra que remakes, quando feitos com capricho por pessoas apaixonadas, ainda são sim uma forma extremamente válida de mostrar que vale a pena reviver jogos que o passado deixou para trás.

25 A 29 DE OUTUBRO
EXPO CENTER NORTE - SP

www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/BrasilGameShow

A história frustrada de uma minhoca que não vê a luz do dia há muito tempo

Por Rafael Fernandes

Ele foi um grande sucesso no anos 90. Sobrevivente da avalanche de mascotes cheios de carisma (ou não) daquela época, destacou-se pelo universo bizarro repleto de corvos, vacas voadoras e princesas com nomes inusitados, além de sua aparência e personalidade nada convencionais para um herói – uma minhoca com superpoderes que usava a própria cabeça como chicote. Earthworm Jim foi um ícone da quinta geração de consoles, mas, assim como tantos outros contemporâneos, foi parar no limbo dos personagens que não se entrosaram muito bem com os polígonos.

A história a seguir, da produção fracassada de um reboot da série para o PlayStation Portable (PSP) no ano de 2006, é emblemática para mostrar que as tentativas de ressuscitá-lo foram muitas – mas os entraves falaram mais alto. Acompanhe a bagunça.

A extinção de um intrépido anelídeo pixelado

EJ é um personagem criado por Doug TenNapel e David Perry, da Shiny Entertainment, em parceria com a fabricante de brinquedos Playmates. O objetivo era simples: emplacar, por meio dos games, uma franquia que gerasse a criação de produtos de merchandising, como brinquedos, bonecos, camisetas, lancheiras, biscoitos, camisinhas (mentira, isso não) e pudesse se espalhar para outras mídias. Dito e feito. Diferente de outros mascotes frustrados da mesma época (dos quais você pode conferir em uma matéria na **OLD!Gamer #10**), que morreram de inveja do Sonic, o título de estreia da minhoca teve ótima aceitação, ganhando várias premiações de "jogo do ano" e vendendo muito bem. Seus principais criadores ficaram orgulhosos com o resultado; o personagem chegou até a ganhar um desenho animado para TV, dublado por Dan Castellaneta (o mesmo que dubla o Homer Simpson dos Simpsons no idioma original).

Com o chamado estilo gráfico 2,5D, o jogo perderia aquele aspecto de desenho animado que caracterizou o original

David Perry: fundador da Shiny Entertainment e um dos idealizadores de *Earthworm Jim*

Após *Earthworm Jim 2*, David Perry, dono da Shiny Entertainment, decidiu vender seu próprio estúdio para a Interplay, interessada na mina de ouro que era o personagem. E, a partir daí, foi só ladeira abaixo: "Foi a pior decisão que cometi na minha vida", arrependeu-se Perry em uma conferência para desenvolvedores realizada na Inglaterra em 2012. Na Interplay, o que sobrava de ambição faltava em competência e lógica: a sequência *Earthworm Jim 3D* foi delegada a uma tal de VIS Entertainment, que nada tinha a ver com a Shiny e gerou um jogo medíocre e problemático. Para completar, o *Earthworm Jim: Menace 2 The Galaxy*, feito pela David Palmer Productions para Game Boy, também mostrou qualidade duvidosa.

Com o fiasco dos projetos, *Earthworm Jim* foi colocado em uma geladeira cuja porta ficou emperrada por um bom tempo. E as tentativas de retirá-lo de lá não foram poucas...

- **Ano em que seria lançado:** 2007
- **Publicação:** Atari
- **Desenvolvimento:** Shiny Entertainment
- **Plataforma planejada:** PSP
- **Por que não foi lançado?** Problemas financeiros interromperam a produção do jogo.
- **O que aconteceu em seguida?** O projeto foi engavetado, a equipe de produção se separou e *Earthworm Jim* continuou na geladeira até surgir um remake do primeiro jogo em 2010.

Doug TenNapel: autor da concepção original e aparência do Earthworm

SHINY ENTERTAINMENT: DA LUZ À ESCURIDÃO

Em 1993, David Perry contava com um currículo invejável: *Global Gladiators*, *Cool Spot* e *Aladdin* (a versão de Mega Drive), títulos que tiveram um considerável sucesso de público e crítica. Eram ótimos jogos, o que chamou a atenção da Playmates, fabricante de brinquedos ávida para entrar no mercado de games. A empresa ofereceu a ele uma tentadora proposta para comandar a divisão de games da empresa, e Perry rebateu pedindo US$ 3 milhões para financiar a criação de seu próprio estúdio. Em troca, a Playmates teria os direitos de publicação e produção de merchandising sobre os três primeiros jogos desse grupo – *Earthworm Jim* seria um deles. Nesses termos, nasceu a Shiny Entertainment, com sede em Laguna Beach, Califórnia.

No ano de 1995, durante a produção de *Earthworm Jim 2*, Perry percebeu o advento dos jogos poligonais e pensou que sua softhouse estaria com os dias contados, já que sua equipe não sabia trabalhar com as ferramentas de gráficos 3D. Daí, ele teve a infeliz ideia de vender o estúdio para a Interplay. Além dos desastres de *Earthworm Jim 3D* e *Menace 2 The Galaxy*, a Interplay sofreu apuros financeiros e, em 2001, foi comprada pela francesa Titus Interactive (outra com reputação duvidosa), que por sua vez também passou a apresentar prejuízo depois. Passando de mão em mão, a Shiny foi vendida no ano seguinte para a Infogrames, que mudaria de nome para Atari Inc. Se é confuso no papel, imagine para quem trabalhava lá...

Em meio aos problemas de *Earthworm Jim* para PSP e devido ao fato de que o dinheiro começou a minguar na Atari, David Perry deixou o cargo de diretor da Shiny a fim de que ajudasse na venda do estúdio para outra companhia. A Foundation 9 comprou a produtora, fundindo-a com a desenvolvedora The Collective e formando a Double Helix Games, responsável pelo *Killer Instinct* para o Xbox One e pelo novo *Strider*. Nesse vaivém, a Shiny foi embora, mas todo o catálogo da empresa ficou com a problemática Interplay; um passado memorável de jogos como *MDK*, *Wild 9*, *Sacrifice* e *Messiah*... Além de *Earthworm Jim*, é claro.

Tirando a minhoca da gaveta trancada

Ao compreender melhor a quantidade de lama na qual a minhoca estava enterrada, é possível vislumbrar as dificuldades que agora existiam para trazê-la de volta de seu triste enterro – e a cova estava bem mais funda do que parecia. A primeira tentativa ocorreu em meados de 2003, quando um novo jogo do *Earthworm Jim* começou a ser conceituado. O título, planejado para o PlayStation 2 e o Xbox, tinha a intenção de servir como reboot para a franquia, mantendo o gameplay bidimensional dos dois jogos iniciais. “A estrutura básica seria algo semelhante a *Klonoa*, com um ambiente 3D poligonal, mas visto de lado com uma câmera fixa, assim como as partes em side-scrolling dos jogos mais recentes do Sonic”, relembra um desenvolvedor anônimo ao site Unseen 64. “Várias ideias malucas foram pensadas, como uma sequência musical em que o Jim ia para o inferno [a fase Heck] e encontrava a Morte, além de outras coisas”. Ele próprio especulou que a Interplay, já entupida de problemas administrativos, considerou a empreitada arriscada demais, o que justifica o veto do projeto em seu estágio de pré-produção. O time de desenvolvimento não foi revelado, mas ele não seria a Shiny, uma vez que àquela altura o estúdio estava nas mãos da Infogrames/Atari, e vários membros da equipe de criação do personagem saíram de lá muito tempo atrás.

Os meses se passaram, e nada havia sido anunciado oficialmente; para os fãs, o personagem continuava no limbo. Em 2006, porém, o panorama mudou. Na E3 daquele ano, a Atari anunciou um jogo estrelado por *Earthworm Jim* para PSP. A notícia foi uma surpresa; apesar dos rumores sobre a Shiny estar trabalhando em uma franquia antiga, ninguém desconfiava que a Atari conseguiria a licença com a Interplay.

O vídeo e as imagens promocionais apresentadas no evento mostravam o herói percorrendo a New Junk City, primeiro cenário do jogo original, com o visual todo repaginado em polígonos. Analisando no contexto daquele momento, os gráficos foram bem aceitos; afinal de contas, o 3D poligonal ainda predominava naquela época, e o completo ressurgimento da arte 2D só viria algum tempo depois. Mas, olhando hoje em dia, com uma porção de jogos indies ou até grandes títulos que usam os sprites em alta resolução, como *Rayman Origins*, é bem difícil julgar o estilo gráfico estabelecido em *EJ* para o PSP de uma forma favorável. Uma das principais características do jogo original de Mega Drive estava na animação fluida dos personagens, concebida por

A mão gigante de Earthworm Jim remete imediatamente a *Battletoads*

Os cenários do jogo cancelado não impressionavam como nos consoles 16-bit

Mesmo pouco ativa, a minhoca mostrava não ter perdido a elasticidade

Mike Dietz. Responsável pela técnica que apelidou de "Animotion", ele e sua equipe desenhavam cada quadro de movimento dos personagens no papel mesmo, usando pincel; um processo que levava tempo, mas trazia um excelente resultado e único para os gráficos do jogo em termos estéticos (a versão de *Alladin* para o Mega Drive também foi feita nesse esquema). Pelo que é perceptível no vídeo, muitas das nuances visuais se perderam em meio às animações poligonais no PSP. Todos os personagens pareciam borrachudos demais, e os cenários não impressionam muito. O som estava desagradável, repleto de efeitos sonoros cartunescos, sendo reproduzidos de maneira exagerada, formando uma cacofonia irritante. Sem falar na trilha de Tommy Tallarico, que ali não existia. Aquela fase seria a única coisa reaproveitada do original; a partir dos estágios seguintes, o game seria totalmente novo – e não se sabe até hoje como eles ficaram.

Doug TenNapel, que criou o desenho de *Eartworm Jim*, e David Perry, o dono do estúdio, agiram como consultores de qualidade, a fim de garantir que o jogo não desviasse muito em relação ao original. Doug inclusive afirmou em uma entrevista que ele próprio redesenhou todos os personagens para o formato poligonal. Ainda assim, essa colaboração entre velhos e novos funcionários parece ter causado problemas, como reportado no site Rocket Worm: "As coisas não eram as mesmas como antes na Shiny, não era o mesmo grupo de antigamente. Uma semana após o release oficial da Atari, um coordenador da equipe entrou em contato comigo, oferecendo uma entrevista por e-mail. Publiquei no site, e ela não foi muito bem recebida pelos fãs. Um novo personagem chamado 'Tapeworm Slim' foi citado nas respostas, e o Doug TenNapel não gostou nem um pouco da ideia, porque nem ele sabia disso; afinal, ele quem deveria estar no controle do projeto. Algo não ia bem". E comenta: "Para agradar aos jogadores 'old-school', eles teriam a nostalgia na primeira fase, no remake da New Junk City. Depois o jogo ia virar uma aventura totalmente diferente. E o vídeo só com as imagens do remake já não era muito promissor".

A incrível habilidade de usar a cabeça como chicote também estaria presente

Temporada de vacas magras

Após o anúncio oficial na E3, nada mais foi citado sobre *Earthworm Jim* para PSP durante todo o resto de 2006. Algo estranho estava no ar, principalmente porque, no mês de

As artes conceituais do jogo previsto para PlayStation 2 e Xbox em 2003 ainda tinham as maluquices dos primeiros títulos

Como será que o nojento Doc Duodenum ficaria na forma poligonal? Melhor nem saber

As cavernas servem de depósito para qualquer entulho - especialmente pneus

Earthworm Jim 3D manteve a sina das franquias clássicas de não se dar bem em três dimensões

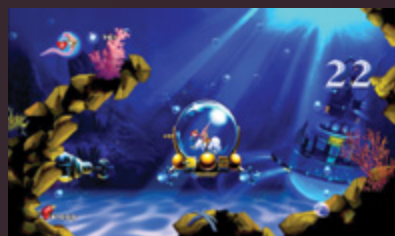
setembro, David Perry havia deixado a Shiny, que fora vendida para a Foundation 9. O silêncio começou a se tornar preocupante até que a imprensa procurou a Atari para saber o que houve com a produção de *Earthworm Jim*. Em julho de 2007, passado pouco mais de um ano da revelação oficial, o projeto foi dito como "paralisado". "Acredito que *Earthworm Jim* esteja fora de cogitação no momento. Podemos pensar em revisitá-lo no futuro, mas, por enquanto, a produção está parada", declarou Alissa Bell, assessora da Atari. Ao que parece, a companhia comprou a licença para um jogo estrelado pelo personagem, mas, no fim das contas, não teve orçamento para desenvolvê-lo. "Acho que eles não pensaram que seria muito caro para fazer. E aí precisávamos de salários para o Dave Perry, para mim e o para resto da equipe, e isso tem um custo", lembra Doug TenNapel em entrevista ao Gamasutra. Depois de reunir todo o time e ter de desfazê-lo porque o jogo foi engavetado, David Perry se sentiu um pouco envergonhado: "A Atari disse que nosso caixa era pequeno, então não iam mais começar novos projetos. Foi constrangedor", relembra na conferência de desenvolvedores. Mas como uma empresa toma a decisão de comprar os direitos de uma franquia e não consegue nem bancar o desenvolvimento do jogo?

O site GameZone tentou justificar o porquê de não ter entrado dinheiro para a produção, por meio da declaração de alguém que trabalhava na Shiny naquela época: "*Earthworm Jim* foi originalmente publicado pela Interplay, aquela empresa problemática que vendeu a franquia *Fallout* à Bethesda para tentar controlar suas dívidas. Mas antes de isso acontecer em 2006, quando essa série ainda era da Interplay, eles precisavam de US$ 75 milhões para completar o *Fallout MMO* [que também foi cancelado] e, na mesma época, esse projeto do Earthworm Jim ia começar. Na falta de sorte, a Interplay estava precisando de muito dinheiro e não tinha como pagar os royalties do *Earthworm Jim* para a Shiny, que incluíam o desenho animado na TV, brinquedos e outras coisas que levaram a minhoca à fama." Dizia-se que 80% do jogo ficou pronto, mas logo depois a informação foi desmentida pelo próprio David Perry. Nenhum protótipo foi compartilhado até hoje, e o que existe dele são algumas imagens conceituais, fotos promocionais e o infame vídeo de anúncio. Com *Earthworm Jim* posto de volta na geladeira e tendo parte de seus direitos pertencendo a uma empresa que andava mais para lá do que para cá, parecia que a minhoca estaria amaldiçoada no limbo, fazendo companhia a muitos mascotes dos 16-bit.

EARTHWORM JIM HD: A RESSUREIÇÃO INSÍPIDA

Desenvolvido por múltiplos estúdios espalhados em todo o mundo (é a globalização...), *Earthworm Jim HD* trouxe, além dos visuais refeitos, três novas fases e outras poucas novidades, incluindo uma batalha com um chefe que lembra bastante o Keyboard Cat, meme da internet de um tempo atrás. O modo multiplayer co-operativo é outra inovação, permitindo que quatro pessoas jogassem simultaneamente. Ainda assim, nada disso impediu que o título tivesse receptibilidade apenas morna.

O novo estilo artístico é controverso: terceirizado para um estúdio chinês, o trabalho não foi bem aceito pelos fãs e muito menos por Perry e TenNapel, que não foram consultados em momento algum durante a produção. Para completar, o jogo é acusado de usar fanarts disponibilizadas na internet. *Earthworm Jim HD* custa US$ 5 na XBLA e na PSN. Nos dispositivos móveis, o game está disponível para os aparelhos com Windows 7 Phone e iOS, com o mesmo preço.

O remake em alta definição não utilizou a programação do jogo original e foi recriado do zero

Não envolver os criadores originais na releitura foi meio passo para ser criticado

A Princess What's Her Name sempre marca presença com os seus vastos cabelos ruivos

Voltando à superfície

Mesmo após a frustração que foi o *Earthworm Jim* para o PSP, os rumores sobre um novo jogo da franquia continuaram nos anos seguintes. A Interplay chegou até a confirmar a produção de *Earthworm Jim 4* em dado momento, mas, com uma empresa que gastava mais borracha do que lápis, talvez a declaração não fosse tão confiável; tanto é que Doug TenNapel negou essa informação posteriormente. Pouco tempo depois, em 2010, a francesa Gameloft conseguiu a licença do personagem para converter os títulos originais para as plataformas atuais. *Earthworm Jim 1* e *2* foram lançados para os sistemas móveis e para a rede Wiiware, e um remake em HD do primeiro jogo saiu para o Xbox 360, PS3, Windows Phone 7 e iOS. Fora isso, as chances de uma nova aventura do anelídeo são bem difíceis, por diversas razões.

A primeira delas refere-se ao paradeiro dos envolvidos na criação do herói; cada um está em cada canto. David Perry, por exemplo, agora se estabeleceu à frente da Gaikai, companhia que se especializou por streaming de jogos pela internet e foi comprada pela Sony em 2012. Ele acha que um novo jogo do Jim não é apenas uma questão de "se", e sim de "quando": "Cada um hoje em dia tem seu próprio negócio. Então, para fazê-los pararem o que estão fazendo e trabalharem em um jogo é algo bem difícil, mas é algo que todos queremos fazer. Temos até um grupo fechado no Facebook para discutir essas coisas". Já TenNapel é um pouco mais pessimista. "Todos as tentativas anteriores de reunir a equipe original para fazer um novo jogo foram minhas, mas elas não deram certo por conta de problemas de direitos e licenças", lamenta. "*Earthworm Jim* está fora da minha alçada. Eu me lembro de ter apertado a mão do David Perry no escritório dele, que prometeu que eu ia manter o controle criativo sobre o personagem (não tenho), que sempre ia receber meus royalties (não recebo) e que sempre ganharia o devido crédito como criador do personagem. Adoraria trabalhar em um novo jogo com ele, com a Interplay, toda a equipe, mas isso é improvável de acontecer, porque não depende somente de mim". Não é à toa que, em resposta, ele criou o *Armikrog*, jogo bancado pelo Kickstarter para Nintendo Wii U, com um mascote sobre o qual terá total controle.

É importante frisar que videogame é capitalismo. O interesse comercial, em maior parte, fala mais alto que os desejos dos fãs e, por incrível que pareça, até dos desenvolvedores. A história contada aqui serve para mostrar os percalços pelos quais os grandes mascotes, heróis e criaturas do passado enfrentam para reviverem os dias de glória. Não é porque existe má vontade de seus criadores; e, sim, porque é impossível trazê-los à vida novamente. E, no caso do *Earthworm Jim*, com a franquia nas mãos da Interplay, é sabido uma coisa que o Jim, como minhoca, conhece bem: o buraco é muito mais embaixo.

JOY-SENSOR

Sem alavanca direcional, sem botões: o simulador de joystick compatível com diversos sistemas quis trocar tudo por painéis sensíveis ao toque

Por Alexei Barros

Antes que o direcional digital se tornasse padrão, os joysticks de antigamente se baseavam nas alavancas. Com tantas limitações, era difícil pensar em alternativas para esse paradigma. Não para a fabricante Suncom, que, com o Joy-Sensor, buscou uma nova forma de jogar com superfícies sensíveis ao toque muito antes de o Nintendo DS popularizar o conceito nos anos 2000.

Tocar para jogar

Com jeitão de iPod, o Joy-Sensor, lançado em 1983, não tem cara de um produto de seu tempo. Na época, pela cor prateada, uma comparação comum seria com uma calculadora ou controle remoto de televisor. Em termos de controles de videogame, o que mais chegava perto era o acessório do Intellivision, que possui um direcional circular. O grande atrativo do Joy-Sensor destacado em seu material promocional era excluir da jogada algo que parecia imprescindível. "É o joystick sem a alavanca. É o controle Joy-Sensor sensível ao toque, uma exclusividade da Suncom. Joy-Sensor é o controle eletrônico, digitalmente simulado com apenas a combinação correta de comando e resposta – o menor toque do seu dedo controla todos os movimentos na tela de jogo.

Não há nada convencional sobre a forma divertida que funciona – ou quão rápida a forma com que reage. O Joy-Sensor dá a você uma experiência totalmente nova para todos os seus jogos", informa a propaganda, que dá aquela exagerada básica. "Então se livre do hábito de usar a alavanca. Use seu dedo no novo Joy-Sensor da Suncom." Será mesmo ou é blefe?

O Joy-Sensor possui dois painéis que, ao menor toque do dedo do jogador, resultam na ação desejada. "Um painel de sensor controla a direção e o outro comanda os tiros. O painel de tiros acomoda jogadores destros ou canhotos e inclui um modo de tiro rápido", descreve a revista Compute Issue #38. Sim, uma empresa que enfim pensou em jogadores canhotos; essa abrangência se deve ao fato de que há duas áreas referentes ao Fire, uma em cada extremidade do controle. A parte do direcional sensível ao toque reconhece as quatro direções principais nos traços

Joy-Sensor não foi o único controle da Suncom, mas é o mais inusitado

JOY-SENSOR

- **Fabricante:** Suncom
- **Preço:** US$ 34,95
- **Sistemas compatíveis:** Atari 2600, Commodore VIC-20, Commodore 64, Amiga, família de computadores Atari 8-bit, Atari ST, Atari TT, Atari Falcon, NEC Trek e TI-99 (com adaptador), ColecoVision e Coleco Adam
- **Lançamento:** 1983
- **Slogan:** “Toque de sucesso” (“Touch of sucess”)
- **Jogos compatíveis:** basicamente todos os títulos lançados para esses sistemas
- **Prometia:** simular um joystick, mas sem usar a alavanca direcional
- **Trouxe:** irritação na pele dos dedos e eficiência exagerada

FEITO SOB MEDIDA PARA A COLECO

Embora seja praticamente universal em termos de compatibilidade com sistemas antigos, o Joy-Sensor requer um adaptador para uso no computador TI-99 da Texas Instruments. Além disso, a Suncom não quis deixar o ColecoVision fora da brincadeira e lançou um modelo específico para o console da Coleco. Preto em vez de prateado, esse modelo apresenta o famigerado teclado numérico tão comum em controles da época e, por extensão, também é compatível com o computador Coleco Adam.

A propaganda sugeria uma incrível agilidade de comandos

O interruptor no meio do Joy-Sensor ativa ou desliga os controles nas diagonais

pontilhados pretos e, nos pontilhados vermelhos, as quatro diagonais, que podem ser desativadas por meio de um interruptor deslizante.

Uma ideia interessante, um acessório promissor... mas logo começam a surgir os problemas. “Os controles do Joy-Sensor são muito sensíveis, e a opção de tiro rápida é bem-vinda, mas, de alguma forma, simplesmente não parece funcionar. Pressionando forte ou rápido no direcional é dar a você uma desagradável queimadura por fricção em seu polegar. E o formato da geringonça – como uma calculadora de bolso – o deixa mais desconfortável para segurar. Os fabricantes estão chamando a atenção para o fato de que ‘não há alavanca para mover, não há resistência nos movimentos’, mas os jogadores não querem pelo menos algo para apertar e oferecer pelo menos alguma resistência?”, questiona a revista Personal Computer Games #5, mostrando uma invejável capacidade de prever o futuro, já que o Kinect padece do mesmo problema.

A revista Crash #13, por sua vez, foi na contramão e, utilizando exemplos mais práticos, afirmou que o Joy-Sensor é sim muito competente. Até demais. “Jogos de plataforma funcionam bem com o controle por toque, já que alternar de posição é rápido e preciso. Controlar jogos estilo cockpit é bastante simples, apesar de que a maior desvantagem aqui é que não há senso de realismo. Um avião voar com um toque simplesmente não prova ser muito empolgante, embora os controles sejam excelentes. Com o Joy-Sensor tudo se torna muito frio e eficiente”, aponta a análise.

O jogador pode até se dar bem se tentar jogar o *Q*bert* com o Joy-Sensor

“Onde o Joy-Sensor realmente ganha fácil dos joysticks convencionais é nos jogos de atletismo. Com o painel de toque, o jogador se torna um verdadeiro velocista.” Sendo assim, o acessório colocava um fim nos joysticks destruídos após longas maratonas no *Decathlon*. “É verdade que o controle pode ser superior em precisão, velocidade e reação comparado com joystick convencional, mas o que falta é o senso de empolgação e realismo, e isso está por trás de um fator muito importante de jogar games”, conclui o artigo.

Mesmo compatível com quase todos os consoles e computadores de sua época, o que poderia fazer com que diferentes públicos o adquirissem, o Joy-Sensor é difícil de ser encontrado em sites de leilão virtual. A raridade do acessório não o deixa caro: uma oferta do eBay, de julho de 2013, vendeu o Joy-Sensor por apenas US$ 10.

JUNO FIRST

(MSX)

A Konami é conhecida como a principal produtora do MSX. Além de lançar muitos jogos originais para o computador, a empresa levava inúmeros ports de arcades para o sistema. Mas o shmup *Juno First*, fliperama da Konami de 1983, é um caso à parte, porque quem publicou a adaptação para MSX foi ninguém menos do que a badalada Sony, muitos anos antes da criação da publisher Sony Imagesoft e também, é claro, do PlayStation. Na capa, a Sony quis tirar uma casquinha da supremacia de jogos de navinha iniciada por *Space Invaders*, estampando uma nave da Sony muito parecida com a Star Destroyer da Frota Imperial de *Guerra nas Estrelas*, febre da época. Uma pintura.

O PERIGO DA DEPENDÊNCIA

"Tão viciante... que deveria ser ilegal!", informava as capas da versão americana do *Bust-A-Move 2: Arcade Edition* para PlayStation e Saturn. Não bastasse isso, há uma imagem assustadora de um ser azul, de aparência fantasmagórica, utilizando dois palitos de fósforo para manter os olhos arregalados. Um horror. As capas europeias mostram o pointer que o jogador utiliza para atirar as bolhas (ou esferas) em circunferências da mesma cor a fim de anulá-las. A edição japonesa, intitulada *Puzzle Bobble 2X*, mostra, além do pointer, o simpático dragão da Taito, personagem que estreou no clássico *Bubble Bobble* de arcade. Nem dá para acreditar que as três capas são do mesmo jogo.

SEGA CD

Mal a geração 16-bit chegou, as principais fabricantes de consoles ficaram na ânsia de lançar um add-on com suporte para CDs para permitir jogos com maior capacidade de armazenamento que os cartuchos. Enquanto a Nintendo desistiu da ideia, a Sega lançou o Sega CD e, claro, a Tec Toy trouxe para o Brasil o add-on para que ele fosse instalado no Mega Drive.

Filme ou simulador de voo?

Ao ver a imagem de um piloto, o mais desavisado jogador podia pensar que, com o Sega CD, seria possível jogar um simulador de voo com toda a ação do *After Burner*. Nada disso: *Tomcat Alley* é um Full Motion Video.

Sega CD ou Mega CD?

Embora a Tec Toy tenha adotado o nome japonês do console de 16-bit, Mega Drive, e não o Genesis, a empresa usou o nome americano do add-on, Sega CD. Na Europa e no Japão, o “sistema de multimídia” ficou conhecido como Mega CD.

Reserve uma nova tomada

Junto com o Sega CD, a pessoa provavelmente teria de comprar um benjamim ou extensão de tomada, porque o add-on exigia uma tomada só para ele, além da já usada pelo Mega Drive. Para completar, se depois o jogador também adquirisse o 32X, precisava de mais uma tomada.

Promessas furadas

540 mega de memória, imagens digitalizadas, gráficos incríveis, músicas com qualidade em CD... Quem sabe se o add-on fosse usado mais para jogos de gêneros já disponíveis no Mega Drive, mas em melhor nível técnico, como o *Sonic CD*, o resultado seria melhor.

FINAL FANTASY

Quem joga um J-RPG em inglês meses depois do lançamento japonês e reclama da demora, pode não fazer ideia do tempo que as pessoas esperavam antigamente. No caso de *Final Fantasy*, três anos. Ou então, pior: aguardar, aguardar e... nada. Foi o que aconteceu com *Final Fantasy II*. A continuação também sairia nos EUA, conforme prova este flyer da Winter CES 1991 escaneado por Rob Budrick para o site Lost Levels. A localização para o inglês do *FFII* foi descartada para favorecer a iminente chegada do *Final Fantasy IV*, que saiu como *Final Fantasy II* no SNES. Com isso, deu-se início a uma numerização toda bagunçada em relação ao Japão, que, felizmente, foi acertada com *Final Fantasy VII* e os relançamentos para PlayStation e Nintendo DS que taparam as lacunas do passado.

SÓ PARA MAIORES?

Se você achava que a partir da geração PlayStation os videogames passaram a ser encarados como um entretenimento para adultos, repare no que diz o informativo: RPGs atraem jogadores na faixa dos 18 a 35 anos. Apesar disso, a Square chutou muito para cima, porque não precisava estar na maioridade para entender o jogo e gostar de aventuras desafiantes e que fizessem o cérebro parar para pensar. O texto também destaca, com razão, que os RPGs demandam mais tempo de jogo e, por isso, valem o dinheiro investido.

NÃO É A MESMA SAGA

"Histórias separadas do NES e Game Boy maximizam as vendas de Final Fantasy." Você não engana ninguém, Square: é evidente que o Final Fantasy e o The Final Fantasy Legend são jogos diferentes, afinal o segundo faz parte de outra série e saiu no Japão como *Makai Toushi SaGa*.

LENDA PROVISÓRIA

A versão final da capa do *Final Fantasy Legend II* ficou bem diferente desta mostrada no flyer e, curiosamente, é muito mais simplória, com um tedioso fundo azul. Além disso, o subtítulo que o jogo teria, "The Search for Truth", foi descartado no fim das contas. Em 2009, esse mesmo jogo, que originalmente é conhecido no Japão por *SaGa 2: Hihou Densetsu*, ganhou um remake para Nintendo DS que não foi lançado em inglês.

FANTASIAS REVIVIDAS E SEM CORES

Meses antes do lançamento do Game Boy Color, a Sunsoft achou que seria interessante relançar todos os jogos da marca Final Fantasy para o Game Boy monocromático. Além dos dois primeiros, entraram na seleção o *Final Fantasy Legend III* e *Final Fantasy Adventure*, conhecidos no Japão, respectivamente, por *Jikuu no Hasha: SaGa 3* e *Seiken Densetsu ~Final Fantasy Gaiden~*.

RPG COM A BÊNÇÃO DA NINTENDO

Assim como fez com o primeiro *Dragon Quest* (para o NES americano, *Dragon Warrior*), foi a própria Nintendo que publicou *Final Fantasy* nos Estados Unidos. Para explicar melhor todas as nuances da aventura, como o sistema de classes e a compra de magias, o jogo incluía um manual de 84 páginas.

FANTASIA COM SUBTÍTULO

Como o primeiro jogo, a sequência incluiria um extenso guia de jogo com 84 páginas. Na parte de cima, a capa chama a atenção pela inscrição do subtítulo "Dark Shadow Over Palakia", o que não é nada comum entre os episódios principais da série. Chegou a ser colocado à venda por US$ 50 mil no eBay um protótipo da versão americana, que, embora estivesse em inglês, não era uma tradução final, apenas um trabalho provisório (e prejudicado pelo limite de memória) para demonstrar o jogo na Winter CES 1991. A espera pela edição ocidental acabaria em 2003, com a inclusão do *Final Fantasy II* na coletânea *Final Fantasy Origins* do PlayStation.

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

GEX TM

3DO

ISSN 2317-2355
9 772317 235000 17

www.europanet.com.br